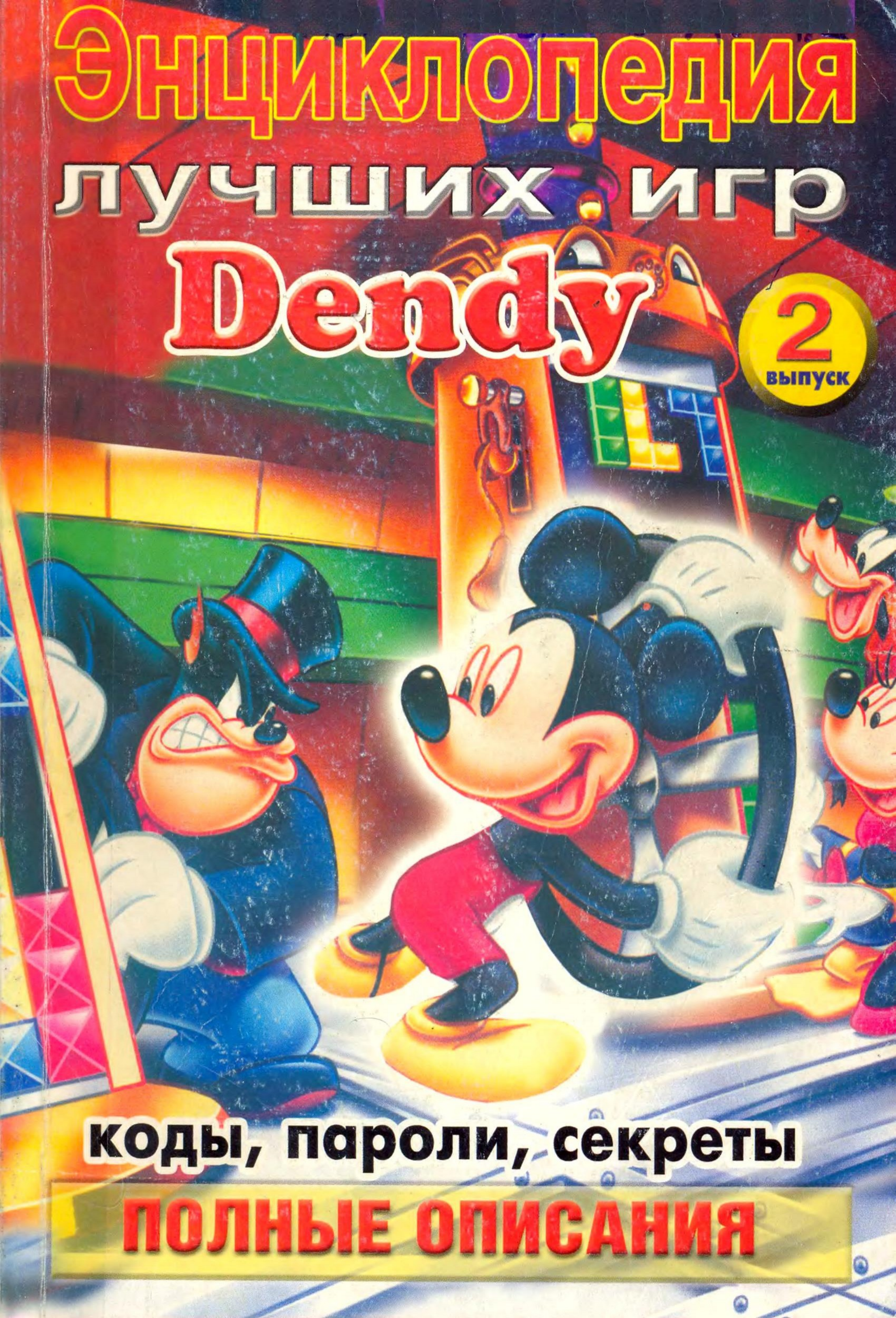

Энциклопедия
лучших игр
Dendy
2
выпуск
коды, пароли, секреты
ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ



Sprechen Sie Deutsch?
Parlez vous Francais?
Do you speak English?







Новое техническое устройство для изучения иностранных языков



Энциклопедия лучших игр для Dendy

Game Boy, Game Boy (Pocet), Game Boy (Color), Simba, Simba`s Compact, Simba`s Prince, Simba`s Junior, SuperStation, Star Trek, Liko (клавиатура), Сюбор (клавиатура), Киборд (клавиатура)

«Нева-Визит»
Санкт-Петербург
2002

ББК 22.18
УДК 681.3: 794 (03)
С 30

С 30 **Энциклопедия лучших игр для Dendy, вып.2** — СПб: «Нева-Визит», 2002. – 208 стр

В книге представлены описания видеоигр для приставок Dendy. Приведены коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождения игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо № 13-07-19-5833 от 31.12.97)

Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции ОК-005-93. Том2. 953000. Книги брошюры

ISBN 5-93603-065-2

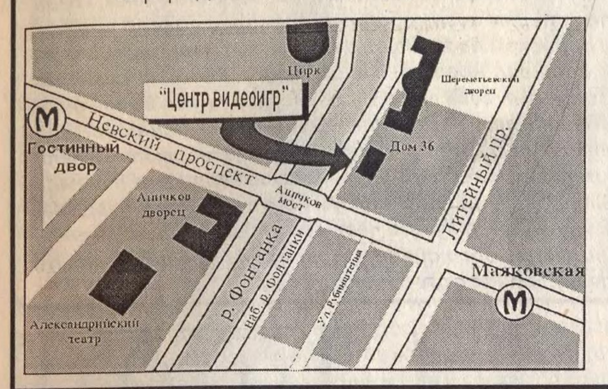
Содержание

ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР ВИДЕОИГР

ПРЕДСТАВЛЯЕТ:

Самая полная в городе коллекция

- видеоприставок (Dendy, Sega, Simba, Sony PS, Nintendo, Dreamcast и др.)
- аксессуаров, комплектующих
- картриджей (Dendy, Sega, Nintendo, Dreamcast)



«Центр видеоигр»

191025, С-Петербург,
наб., р. Фонтанки,36
тел: (812) **272-83-77**
E-mail:**neva-visit@peterlink.ru**

В ЦЕНТРЕ ВИДЕОИГР

осуществляется ремонт игровых приставок всех типов:



Dendy, Sega, Nintendo, Panasonic 3DO, Sony PlayStation, Gold Star, Dreamcast и др.

Раскодировка SONY PLAYSTATION в короткие сроки

Наш адрес: наб. реки Фонтанки, д. 36 (угол Невского пр-та), ст. метро «Гостиный двор».
Тел. (812) 272-83-77.

По вопросам оптовой продажи приставок, книг, картриджей и аксессуаров обращаться:

в Москве	тел.	(095) 122-00-70	E-mail:	veviorko.art@mtu-net.ru
в Санкт-Петербурге	тел.	(812) 440-51-30	E-mail:	neva-visit@peterlink.ru
в Ростове-на-Дону	тел.	(8632) 44-73-37	E-mail:	valer@aaanet.ru
в Екатеринбурге	тел.	(3432) 58-12-13	E-mail:	viv@mail.utnet.ru
в Новосибирске	тел.	8-902-911-63-44	E-mail:	wenderer@online.nsk.ru

Информацию о наших товарах Вы можете получить на сайтах: **WWW.SYMBAS.COM, WWW.NEVAVISIT.NAROD.RU**

Приглашаем к сотрудничеству партнеров по Северо-Западному и Северо-Кавказскому регионам.

ТОВАРЫ ПОЧТОЙ

Вне Санкт-Петербурга товары можно получить почтой. Почтовые расходы за наш счет. Заинтересовавший Вас каталог товаров высылаем бесплатно (укажите номер каталога):

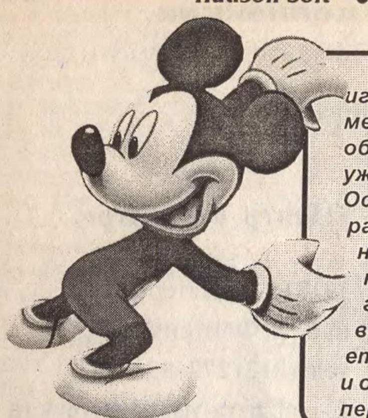
- **Каталог № 1** Sony PlayStation (видеоприставки, аксессуары и книги с описанием игр).
- **Каталог № 2** Sega Mega Drive II (видеоприставки, аксессуары, картриджи и книги с описанием игр).
- **Каталог № 3** Dendy (видеоприставки, аксессуары, картриджи и книги с описанием игр).
- **Каталог № 4** Dreamcast (видеоприставки, аксессуары и книги с описанием игр).

Заявку на каталог товаров присылать по адресу:
191025, Санкт-Петербург, а/я 15 Кевлюку А. А. или E-mail: neva-visit@peterlink.ru

БЕЗ КОНВЕРТА С ОБРАТНЫМ АДРЕСОМ КАТАЛОГИ НЕ ВЫСЫЛАЮТСЯ!

ОСТРОВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

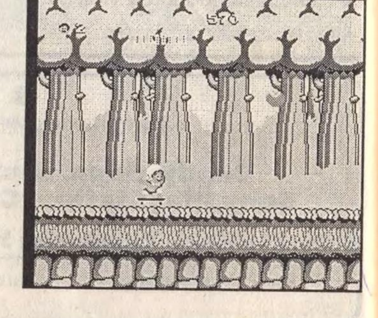
Hudson Soft • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆



Известный клон игры про сантехника Марио, эта игра хотя и не столь распространена, но имеет не менее, а может, и более поклонников. В то время, когда обладателям восьмибитных консолей водопроводчик уже порядком поднадоел, веселый пузатый мужичок из Острова дал новое дыхание жанру и весьма разнообразил жизнь геймеров. И сейчас, когда уже более пятнадцати лет назад отгремела слава Острова Приключений, в него с удовольствием играют. Немногим позже, на волне популярности первой части были выпущены еще как минимум две (а кое-кто утверждает, что существует и четвертая) игры-продолжения, и они заняли достойное место в ряду Приключений. Но первая... она всегда будет первой!

Управление

Кнопка Start — загрузка и пауза
Кнопка A — прыжок
Кнопка B — оружие
Кнопка B (зажать)+➔ — бег



Прохождение

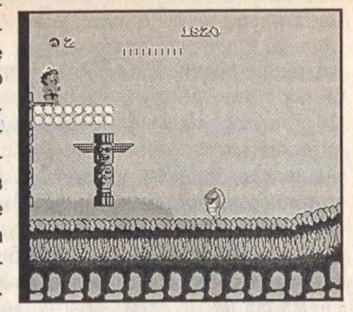
В каждом уровне вас ждет несколько игровых зон, то есть участков, которые тоже поделены на несколько отрезков. Как только герой увидит табличку, обозначающую приближение к новому участку пути, вы можете не бояться, что при неудаче придется начинать все сначала, — игра начнется от этого указателя.

Затрудняет игру то, что она ведется на время, — в верхней части экрана располагается шкала времени, состоящая из десятка красных делений. По мере того, как вы путешествуете, шкала довольно быстро убывает, но, кушая по пути всякие фрукты, вы сможете восполнять шкалу, а также зарабатывать очки в свой актив.

С начала игры дается две жизни, то есть всего у вас три попытки удачно завершить свое приключение. Как только вас один раз задел какой-нибудь враг, вы умрете, но только в том случае, если у вас нет роликовой доски: тогда у героя есть как бы две возможности. В игре существуют различные виды вооружения, которые по тем или иным причинам хороши или не очень, далее они будут описаны все. Взять следующий вид вооружения невозможно без наличия предыдущего, то есть вооружение улучшается по мере его наращивания.

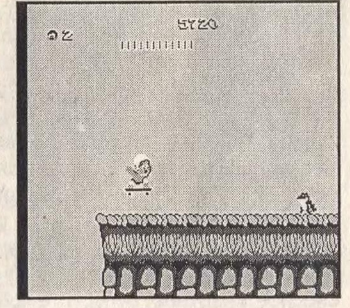
Уровень 1

Не имея пока никакого оружия, идите вперед, собирая призы (заметьте, что высокий прыжок получается только во время движения, при прыжке с места вы не сможете взять высоко висящие призы), и скоро наткнетесь на лежащее поперек дороги яйцо. Не бойтесь, это не динозавр, а вы не в парке юрского периода, берите его, — это молотки, ваше первое оружие. Не останавливаясь (остановка, — худшее зло в этой игре), мчитесь вперед и убейте подряд трех



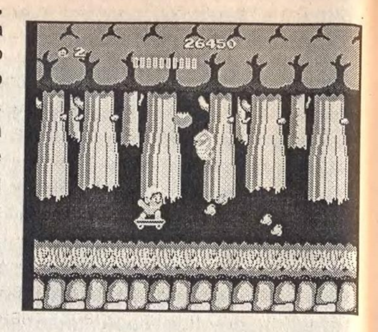
улиток (не правда ли, здорово вымахала?), после чего возьмите приз, перепрыгивая через камень. Следующий камень перепрыгивать не обязательно, так как в этом случае вы не приобретете яблоко, низко висящее над ним. Споткнуться о камень, — не так уж и плохо, когда это грозит взятием призов. Теперь вперед, убивая улиток. Чтобы взять приз между третьей и четвертой улиткой, при этом не останавливаясь, бросьте в нее молоток с далекого расстояния, и сами прыгайте в нужный момент. Здесь побочный эффект: если молоток не долетит до цели, вы хлопнитесь прямо голым задом на рога улитке. Увидев указатель второго отрезка, без остановок двигайтесь вперед, пока врагов на пути нет, и собирайте призы. В следующем яйце герой найдет роликовую доску, которая позволяет гораздо быстрее передвигаться в пространстве, что, естественно, добавляет вам времени. Отрицательная характеристика доски, — при такой скорости довольно трудно уворачиваться от врагов.

Езжайте вперед, собирая призы, и скоро на вас вылетят подряд две вороны. Можно попробовать их перепрыгнуть, но лучше все же просто бросить молоток с близкого расстояния, так как в этом случае более высок процент достижения положительного результата. В любом случае, если вы попадете на первую или вторую ворону, у вас всего-навсего отнимут доску, сами же вы останетесь живы и невредимы. Убив ворон и доехав до следующего камня, прыгайте как можно дальше, чтобы перескочить не только валун, но и ворону, которая обосновалась прямо за ним. Кстати, в отношении камней предыдущее утверждение об их пользе не действует применительно к роликовой доске: напоровшись на кирпич, вы потеряете доску. Перепрыгнув еще один камень, вы увидите табличку с указателем третьего отрезка. Проехав вперед, маленькими прыжками (или одним большим) перепрыгните два камня подряд, а потом костер, после которого увидите кобру, поднявшую голову над землей. Если к этому времени у вас уже нет роликовой доски, попробуйте стать между последним и предпоследним столбом, — появится лифт, который доставит вас наверх. Пройти этот бонус мне не удалось даже с эмулятором (если кто прошел, плиз, расскажите, как это делать!!!), но вот когда герой падает в яму, то оказывается у таблички четвертого отрезка. При путешествии на доске вам придется перепрыгнуть еще три катящиеся сверху камня (кстати, если доску у вас отобрала кобра, плюнув ядом, убейте ее и получите за это еще одно яйцо с оружием, которое может разбивать камни). Здесь же возьмете еще одно яйцо, в котором найдете фею: пока она с вами, вам не страшны никакие передряги (ну кроме всяких ям), двигайтесь вперед. Убив две кобры и разметав костер, перепрыгните через провал и расправьтесь с несколькими улитками и камнями. В то время как вы очутитесь около провала с пружиной посередине, фея улетит, и вам нужно будет, оттолкнувшись от установки (предварительно попав на нее), перепрыгнуть на другую сторону. Здесь убейте лягушку (два попадания, и никак не меньше), и, скача по платформам, переберитесь на противоположную сторону обрыва. Учтите, что, если вы на роликовой доске, кнопку ➔ держать здесь не нужно, просто прыгайте в нужный момент. Как только увидите перед собой букву G, уровень окончится.



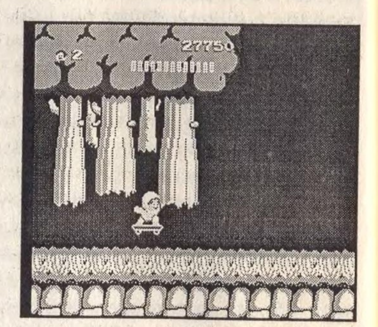
Учитывая, что, рано или поздно во втором уровне герой лишится своей доски, даже если она у него была, нижеследующее описание сделано для простого прохождения. Перепрыгнув с облака на островок, возьмите белую банку и прыгайте далее на следующее облако. Убив осьминога, двигайтесь да-

лее по облакам, и скоро доберетесь до следующего острова, на котором расположились улитки. Убив их, перепрыгните на облако, и, увидев, что сзади на острове, откуда вы только что ушли, появилось яйцо, сходите назад, — это второе по силе оружие, которым герой может разбивать даже камни. По облакам далее вы доберетесь до следующего острова, на котором стоит табличка со знаком второго отрезка. Идите вперед по облакам, убивая осьминогов (синие убиваются только со второго раза, для красных хватит и одного). Попав на остров, убейте свинью, разгуливающую по нему, точно дама, на задних копытах, и доберитесь до таблички третьего отрезка. Пройдя вперед, возьмите яйцо (фея), и, не обращая внимания ни на каких врагов, мчитесь вперед (можно зажать кнопку удара). К тому моменту, как фея улетит, вы должны уже стоять на облаках над водой, а щука, которая в этом месте выпрыгивает из воды, уже улетит обратно. Добравшись до четвертого указателя (на пути, кроме вышеупомянутой щуки, больше пока никого не встретите), по облакам прыгайте вперед. Как только попадете на облако, (предпоследнее, впереди виден берег), которое двигается вверх-вниз, в самой его правой точке вверху перепрыгните на последнее, и оттуда сразу на берег, пока облако не провалилось вниз. Здесь эпизод закончится.



В третьем эпизоде мы попадаем в пещеру, и, как следствие, знакомимся с совершенно новыми и опасными врагами. Начав игру, двигайтесь вперед, возьмите роликовую доску. Теперь езжайте дальше, непрерывно бросая перед собой камни или молотки, что там у вас есть, чтобы отбить атаки назойливых мышей. Перепрыгнув костер и камень, соберите призы и далее перепрыгните (или разбейте, в зависимости от вида оружия) два больших камня, которые катятся на вас. Скоро вы доберетесь до второго отрезка и возьмете очередное яйцо с феей. Двигайтесь как можно быстрее дальше, и, добравшись до пропасти, прыгните на платформу, и с нее на противоположный берег. На следующей платформе постарайтесь отпрыгнуть как можно быстрее, чтобы не провалиться вместе с ней в пропасть. Уничтожив еще один череп, вы доберетесь до третьего отрезка. Далее двигайтесь вперед как можно быстрее, чтобы не получить по голове сосулькой, и, когда доберетесь до группы статуй, опасайтесь летучей мыши. Здесь начнется четвертый отрезок. Выехав на открытую местность и добравшись до платформы, в том случае, если у вас кончается время (как было это у меня), постарайтесь взять яйцо на краю противоположного обрыва, и оттуда перепрыгните пропасть. Теперь езжайте вперед, разбив или перепрыгнув камень и убивая летучих мышей. Впереди указатель с буквой G.

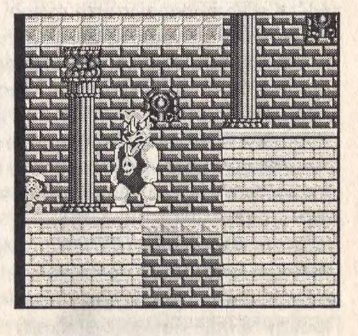
Двигайтесь вперед и уничтожайте на своем пути пауков, свисающих с деревьев. Если вы на роликовой доске, то ехать стоит без ускорения (не держа кнопки ➔), а для того, чтобы взять кувшин возле последнего в этой полосе паука, нужно сначала с расстояния убить его, а потом, нажав кнопку ➔, быстро подпрыгнуть. Потом перепрыгните костер и камень и расправьтесь еще с одной группой пауков, а также следующей прямо за ними стаей ворон и коброй. Теперь сосредоточьте свое внимание на левой части экрана. Скоро оттуда появится хомяк и примется вас догонять. Если вы без скейта, расправиться с ним не будет для вас проблемой, в противном же случае тут необходима помощь. Езжайте на всех парах вперед, и, как только герой достигнет камня, а сзади к нему вплотную подберется несносное животное, отпустите крестик и подпрыгните: в ре-





зультате вы перепрыгните сразу и камень, и хомяка. Или барсука, кто он там. Перепрыгивая камни и костры, собирайте призы, и скоро впереди покажется лягушка. Лучше будет, если вы ее убьете, но можно и просто пройти под ней, когда лягушка прыгнет влево. Скоро доберетесь до пружины, за которой расположились два камня и костер. Чтобы перебраться через них, придется воспользоваться услугами механики, причем независимо от того, на доске ли вы или нет. В том случае, если вы пойдете пешком через камни, то споткнетесь и грохнетесь лицом в костер. А это, согласитесь, неприятно и неприлично. Сразу после этого препятствия вы увидите табличку третьего отрезка, и, убив ворону и кучу пауков, выберетесь на открытую местность. Здесь вас снова начнет догонять хомяк, и, чтобы отделаться от него, поступите несколько иначе, чем в первый раз: перепрыгните сначала костер, а потом уже животное (если, конечно, вы на доске). На этом третий участок эпизода закончится, и вы увидите табличку с цифрой «4». Двигайтесь вперед, разбивая или перепрыгивая камни (маленькие камни во впадине на вершине горы нужно перепрыгивать, так как они находятся внизу, и оружием по ним не попасть). Здесь же ваша доска, если она есть, закончит свое существование, и скоро наш герой доберется до первого босса.

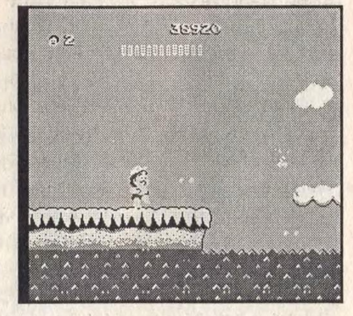
Босс

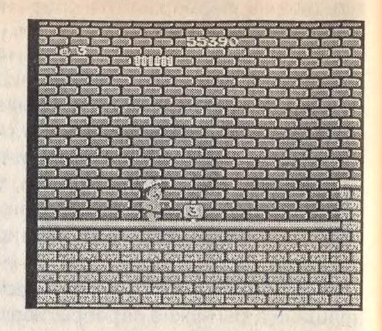


Поединок довольно-таки прост, несмотря на все трудности управления. Вы сражаетесь с огромным носорогом. Сам он находится в правой части экрана, и постепенно приближается к вам. До конца он не доходит, чтобы вас не убить, и возвращается назад. Во время движения он иногда бросает огненные шары (именно просто бросает, а не бросает в вас), но они летят слишком далеко, чтобы причинить вам вред. Просто вовремя замечайте, когда враг собирается бросить шар, и приближайтесь к нему на некоторое время. Основная трудность поединка состоит в том, чтобы, попав боссу по голове, самому не попасться ему на рог. Так как голова находится у босса вверху (странно, не правда ли?), вам придется прыгать, но не просто прыгать, а прыгать очень рьяно и настойчиво, то есть высоко и с наилучшими помыслами. Но, как вы знаете, чтобы подпрыгнуть высоко, нужно разбежаться. Поэтому, после каждого такого броска в полете вам нужно отжимать крестик назад, чтобы герой не свалился на врага.

Уровень 2

Идите вперед, убивая на пути врагов (улитки) и собирая призы, и скоро придете к обрыву, где снова придется прыгать по облакам. Чтобы не свалиться здесь, придется прыгать очень высоко и далеко, иначе ждет вас подводная могила. Убив с берега красного осьминога, запрыгните на облако и уничтожьте здесь синего. Прыгайте так вперед, уничтожая осьминогов всех цветов, и, когда увидите, что следующее облако находится ниже того, на котором вы стоите, используйте ускорение, чтобы перепрыгнуть на него, а потом, когда облако начнет падать, — на берег. Оказавшись на берегу, вы скоро увидите значок второго отрезка. Зажав ускорение, мчитесь вперед, и прыгайте через следующую лужу по облакам (второе облако обваливается), а с последнего облака можете попробовать перепрыгнуть сразу на берег, но лучше попадите на пружину, — так надежнее. Взяв приз (фею), мчитесь на ускорении вперед, уничтожая врагов и собирая призы, — и скоро

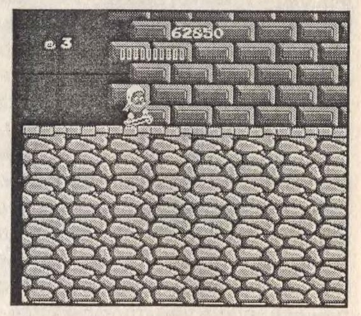




придете к значку третьего отрезка, за которым сидит лягушка. Как раз здесь бессмертие кончится, и вам придется расправиться с лягушкой своими силами. По передвигающимся облакам двигайтесь вперед, с острова на остров, по пути уничтожая осьминогов и улиток. Таким вот образом, не прилагая каких-то особых усилий, вы скоро доберетесь до четвертого отрезка эпизода. Идите вперед, и, ничего не опасаясь, скачите по облакам (без ускорения). Если вы будете прыгать вперед без остановок и максимально высоко, ни одна из двух щук вас не заденет. Став на восьмое облако, разгонитесь с ускорением, и перепрыгните на следующее облако, которое начнет обваливаться, а оттуда, — сразу вперед. Теперь вы стоите перед сплошной полосой облаков, идущих вниз. Вам необходимо забраться в самый верх экрана, и оттуда перепрыгнуть на облако впереди вверху. Чтобы сделать это, перепрыгните на одно из движущихся облаков, развернитесь и с ходу запрыгните выше, потом снова и снова, пока не сможете отсюда попасть на платформу впереди. Здесь эпизод заканчивается, и мы переходим в следующий.

Двигайтесь вперед, убивая перед собой летучих мышей и других врагов, пока не достигните трех рядом стоящих костров. Перепрыгните первый и подойдите вплотную ко второму, чтобы спровоцировать летучую мышь впереди на потолке, убейте ее и точно так же поступите со следующей. Потом двигайтесь по наклонной вниз, уничтожая или разбивая камни впереди себя, и через некоторое время найдете яйцо. В нем спрятана роликовая доска, берем ее и уже на этом транспорте перепрыгиваем провал, оттолкнувшись от платформы. Прыгать стоит с самого края правого конца платформы, чтобы перепрыгнуть камень, катящийся вам навстречу, а не сесть на него попой. Теперь, увидев внизу яму с черепами, замедлите ход, и, спрыгнув вниз, уничтожьте их все, а потом разделайтесь с лягушкой (она не станет прыгать на вас по непонятной причине). Дойдя до тупика, подпрыгните на пружине вверх и в полете возьмите кувшин. Пройдите еще немного вперед, и, попав в ямку, быстро выпрыгните из нее, чтобы катящийся сзади камень не накрыл вас. Еще немного поднявшись, вы найдете табличку третьего отрезка. Идите вперед, собирая призы (придется даже уничтожить нескольких улиток), и, дойдя до двух соединенных вместе платформ над пропастью, заберитесь на них и потом, не теряя времени, спрыгните на противоположный берег. Теперь вперед, уничтожая пауков. Пройдите до очередного провала и перепрыгните его при помощи платформы. Скоро вы доберетесь до значка последнего отрезка эпизода. Возьмите приз в яйце (полное восстановление времени), и, перепрыгнув с обваливающейся платформы на берег, точно также перелетите через костер.

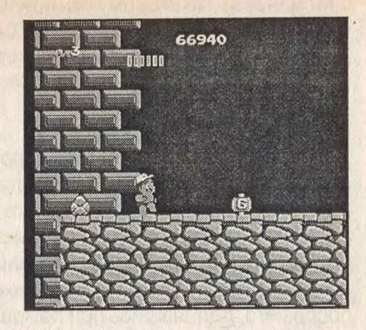
Добравшись до открытой кладки из коричневого кирпича, выберитесь из ямы и убейте лягушку (эта прыгает, да еще как!), и доберитесь до входа в пещеру, где, став на платформу, которая перевезет вас на противоположный берег, начинайте методично избавляться от черепов, расставленных на пути, пока не дойдете до конца эпизода.



Идите вперед, возьмите приз в яйце, и перепрыгните яму, убив нескольких мышей, доберитесь до следующего провала и пересеките его на платформе, которая доставит вас прямо к берегу, и герою не придется даже прыгать. А вот следующая платформа находится немного ниже уровня уступа, поэтому здесь уж придется сделать это. Третья платформа доставит вас к берегу, на самом краю которого горит костер, и, чтобы перепрыгнуть его, придется сигануть с са-

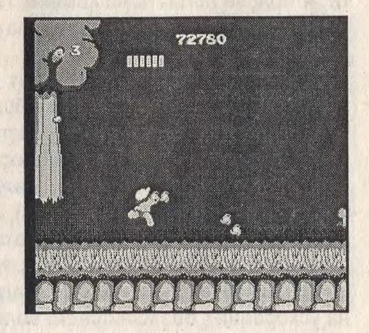


мого края передвижника. Перепрыгнув еще пару провалов, герой доберется до указателя, откуда начнется второй отрезок. Дойдя до провала, перепрыгните на платформу у противоположной стены, и, дождавшись, пока она поднимется вверх, запрыгните на уступ. Здесь возьмите роликовую доску и, добравшись до провала, перепрыгните на платформу, с нее наверх, где снова, — на платформу, но теперь имейте ввиду, что эта обвалится у вас из-под ног, а на уступе впереди, — череп, который еще нужно успеть уничтожить. Поэтому прыгайте сразу, как только попадете на платформу, и на самый край земли. Уничтожив нескольких черепов и одну кобру, езжайте на ускорении вперед, и, увидев лягушек, не вздумайте останавливаться или прыгать (при путешествии пешком можно просто расстрелять из с дальнего расстояния), — проезжайте под ними, и вам не причинят вреда. Уничтожив еще несколько врагов, вы закончите второй отрезок эпизода и увидите указатель с цифрой «3».

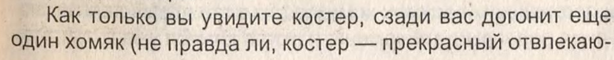


Двигайтесь вперед и при помощи платформ переберитесь через две пропасти (будьте внимательны, вторая платформа отъезжает раньше, чем вы до нее доберетесь; при езде на доске это не играет роли, так как вы все равно успеваете на нее, а вот при пешем путешествии придется ждать второго прихода, либо догонять, что намного опаснее). Перепрыгнув еще один провал, в том случае, если вы на доске, бросьте вперед камни, и только после этого перепрыгивайте второй (почти на самом краю того берега сидит улитка), а потом небольшими прыжками (без ускорения) по множеству платформ двигайтесь вперед, пока не доберетесь до следующего указателя. Перепрыгнув провал и уничтожив там улитку, ступайте вниз по платформам. С последней платформы, разбежавшись (с ускорением, если нет доски) прыгните вперед, чтобы стать между двумя лягушками. Это делается для того, чтобы первая лягушка, которая умеет прыгать, не напала на вас, а вторая, которая не умеет, и так ничего не сделает, пока вы ее не убьете. Потом она умрет. Следующий огромный провал стоит перепрыгивать снова по платформам, но теперь уже с постоянным ускорением (с доской попроще). Это конец эпизода.

Перепрыгнув костер, двигайтесь вперед и уничтожайте врагов перед собой, как-то: пауков, свиней и кобр. Добравшись до второго костра, подпрыгните перед ним, чтобы уничтожить паука на противоположной стороне, и затем только перепрыгните костер. Далее то же самое: пауки, грачи и кобры, и так до самого конца отрезка. Здесь, когда вы пройдете немного вперед, на вас сзади нападет хомяк (помните, как мы боролись с ними в первом уровне?). Перепрыгнув его, уничтожьте (если сможете) камень впереди, и перепрыгните еще одного хомяка. Пройдите вперед, и, перепрыгнув костер, разберитесь с двумя лягушками (обе они прыгающие, поэтому разбираться стоит на расстоянии). Осталось только добраться до пружины, при помощи которой перепрыгнуть два камня и костер (если есть второй тип оружия, камни можно разбить, и костер перепрыгнуть самостоятельно), — и вы на новом отрезке. С начала движения вас догонит хомяк, сделайте как обычно, но не прыгайте прежде, чем увидите его, — иначе он тоже подпрыгнет и прилетит на вас сверху. Убивая пайков, облепивших землю, двигайтесь вперед, и скоро, как и в предыдущем уровне, выберетесь на открытое пространство. Это значит, что скоро босс, но впереди еще несколько сотен метров дистанции.



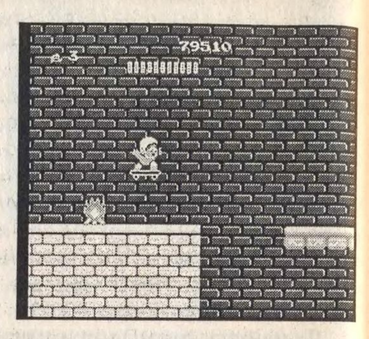
Как только вы увидите костер, сзади вас догонит еще один хомяк (не правда ли, костер — прекрасный отвлекаю-



щий маневр). По старому принципу, разбивая или перепрыгивая камни, уничтожая кобр и перепрыгивая костры, доберитесь до босса.

Босс здесь тот же самый, которого мы били в прошлый раз, просто гораздо сильнее, а так все то же самое, и бить его вовсе нетрудно.

Уровень 3



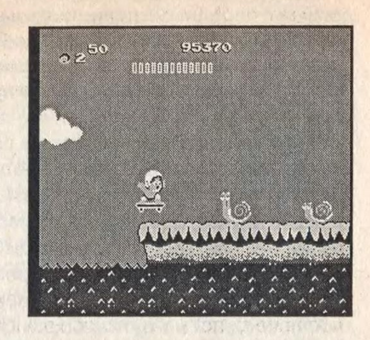
Идите вперед, и, взяв рядом доску в яйце, осторожными прыжками двигайтесь через препятствия (камни и костры), и, доехав до провала, посреди которого установлена платформа. Перебравшись на нее, быстро отпрыгните, чтобы не упасть вниз вместе с ней. Двигаясь вперед, перепрыгните двух лягушек, находящихся в ямах, и убейте кобру впереди, после чего, поднявшись при помощи двух платформ на возвышенность, и начинайте непрерывно бросать вперед заряды, чтобы убить летучих мышей впереди, не ускоряясь. Не заезжая на первую платформу над провалом, перепрыгните ее, и с самого края (если вы при доске) прыгайте не на ту, платформу, которая ближе к вам, а на дальнюю, которая немного вверху спереди, и оттуда быстро на противоположный берег. Если вы без доски, можно просто забраться на первую платформу, и, дождавшись, пока она начнет двигаться вверх, запрыгните на появившуюся в верхней части экрана третью платформу (вторая уедет в это время вниз).

Езжайте вниз по ступенькам и проедьте под прыгающими жабами, потом, спрыгнув в яму (при желании можно взять призы у левой стены, если замедлить свое движение), при помощи платформы заберитесь наверх и переберитесь на противоположную сторону огромного провала посредством пружин. Здесь, перебравшись через несколько камней, вы достигните указателя третьего отрезка эпизода. Здесь нам предстоит очень занятное занятие, причем весьма трудное, особенно для тех, кто в данный момент пользуется доской. Проблема состоит в том, чтобы перебраться через огромный провал по платформам, двигающимся в разные стороны. Чтобы сделать это с доской, вам придется, перепрыгнув на очередную платформу, резко тормозить, а потом, при приближении следующей платформы, — наоборот. Начинать это нужно уже с края кирпичной кладки, и далее лучше прыгать на самый край каждой платформы. Попав на пятую платформу, перепрыгнуть далее вы сможете только если наоборот начнете ускоряться и прыгните с самого края платформы, и далее, с седьмой платформы, замедлив движение путем подпрыгивания на месте, прыгайте на восьмую. Точно таким же способом езжайте вперед, пока не достигните берега. Здесь начинается последний отрезок этого эпизода.

Начав его, перепрыгните костер, и, подойдя к следующему уступу, как можно выше прыгните, чтобы не попасть на камень, либо разбейте его. Теперь нажимаем ускорение и начинаем скакать вперед по опадающим платформам (намного проще, чем предыдущее препятствие). На этом эпизод закончится.

Двигайтесь вперед (если нет доски, самое время ее взять), и, перепрыгнув маленький камень, то же самое сделайте с большим, и потом убейте одну из трех ворон, которые летят на вас (ту, которая летит внизу). Потом, перепрыгнув несколько камней (три), уничтожьте кобр внизу (для того, чтобы они не бросали в вас ядом, не прыгайте перед ними). После этого перепрыгнув еще один камень, вы окажетесь возле указателя второго отрезка. Здесь, перепрыгнув снова несколько больших камней, соберите призы и перепрыгните маленькими прыжками костры (всего три), расположенные на спуске. Теперь, на доске двигайтесь с замедлением, перепрыгивая камни и уничтожая кобр, предварительно забрасывая их зарядами. На доске двигайтесь вперед, и, как только увидите сзади догоняющих вас двух хомяков (вы в это время двигаетесь на ускорении), без излишнего волнения перепрыгните камень, и, когда хомяки уже будут бук-

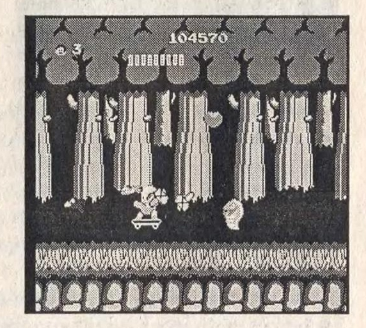
вально наступать вам на пятки, прыгайте вверх, и, попав между ними (а также перепрыгнув лягушку), снова совершите прыжок. Без доски все это делается намного проще: идете вперед, и, перепрыгиваете по одному догоняющих вас хомяков. Впереди покажется лягушка: с ускорением на доске перепрыгивайте ее и мчитесь вперед, прыгая через огни и камни: скоро лягушка попадет в костер и умрет, а вы сможете нормально, без спешки и усилий перепрыгнуть все оставшиеся на этом отрезке препятствия. Чтобы удачно завершить на роликовой доске следующий отрезок, перед группой камней разбейте яйцо и прыгните вперед: вы взяли бессмертие, быстро поезжайте вперед, уничтожая все на своем пути, и скоро придете к концу отрезка и эпизода.



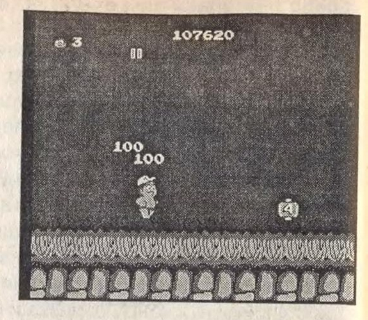
Спрыгните на облако, а оттуда сразу — на остров, пока не провалились, и далее по облакам, перепрыгивая осьминогов. Для тех, кто на роликовой доске, дам совет: со средней скоростью езжайте вперед, не ускоряясь, но и не замедляя ход. С первого уступа следует быстро спрыгнуть на облако, а оттуда, также очень быстро — на остров, и потом, доехав на ускорении до первого облака, отпустить его и ехать просто так. Скоро доберетесь до берега (чтобы герой, обладающий доской, мог спокойно пересечь облако с двумя осьминогами внизу, нужно прыгать на самую правую его точку, и оттуда, — на край острова, чтобы успеть уничтожить улиток), — уничтожьте улиток, и, попав на первое облако, без ускорения свалитесь на подъехавшее к этому времени второе, и там тормозите, пока не представится удобного случая перепрыгнуть на облако впереди. Потом вы уже без приключений доберетесь до острова со значком второго эпизода. Следующий отрезок, — передвижение по облакам, между которыми прыгают осьминоги. Используйте вышеописанную тактику, не замедляя, но и не сильно ускоряя свой ход. На острове, убив досю, увидите табличку. Двигайтесь вперед, и, разбив яйцо, снова прыгайте через камень, — у вас бессмертие, летите вперед и уничтожайте всех врагов. Попав на облака и пропустив щуку, не спешите сильно, — впереди завершение, и до него не так трудно добраться.

По облакам скачите вперед и на пятом облаке затормозите, чтобы пропустить щуку впереди вас, и только потом, после того как она пролетит, прыгайте на облако внизу и затем на одно из поднимающихся к верху, где снова затормозите и пропустите щуку внизу. Чтобы взять приз, с того облака, на которое вы попали, двигайтесь непрерывно вперед, не подпрыгивая, — вы должны упасть вниз на только что начавшую подниматься платформу, и взять там кувшин. Перепрыгните ворон и пару осьминогов, и вы на берегу, где найдете знакомые ворота.

Убив кучу пауков, подъедьте к камню, перепрыгните его и еще один камень рядом с костром, став возле третьего. Отсюда, замедляя движение, начинайте подпрыгивать и бросать вверх и вперед заряды, чтобы сбить всех пауков между препятствиями, которые вам надо перепрыгивать. Потом убейте ворон, которые посягнут на вашу неприкасаемость, и кобру, не прекращая двигаться с нормальной скоростью вперед. После этого разгонитесь и перепрыгните камень и еще одну кобру до того как она бросит в вас яд.



Начав второй отрезок, замедлите ход, и, когда сзади появится преследователь, перепрыгните его, после чего аккуратно сделайте то же самое с четырьмя камнями по очереди (с нормальной скоростью), зеленой лягушкой (она сидит на месте и не прыгает, хотя могла бы, просто не хочет, и, наверное, даже не собирается) и костром, после чего герой



должен с победным кличем устремиться вперед и проехать под тремя жабами коричневого цвета, которые прыгать умеют и делать это любят. Живые такие, знаете, и подвижные. После этого прыгайте маленьким прыжком на пружину и перескакивайте камни. Взяв в яйце приз, непонятно для чего предназначающийся, пересеките линию третьего отрезка, и езжайте вперед. В это время сзади появятся два прыгающих хомяка. Чтобы обойти их без проблем (также не забудьте убить пауков, находящихся впереди), после того как они третий раз подпрыгнут, затормозите и отстаньте от врагов. Уничтожив впереди пауков и перепрыгнув камень, пропустите еще одного хомяка. Теперь перед вами отрезок четвертый, последний на пути к боссу. Перепрыгивая камни, как большие, так и маленькие, двигайтесь вперед. Перепрыгнув костер, убейте двух кобр впереди, потом еще, и, скача по платформам, зайдите в замок.

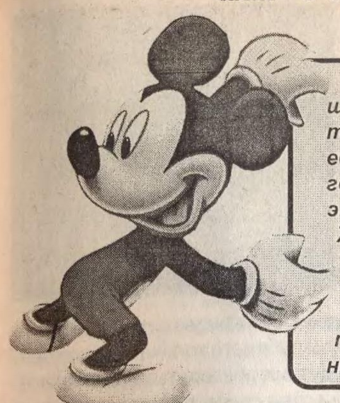
Босс здесь только на первый взгляд тот же: приглядитесь, фигура та, но голова-то не носорога, а циклопа! Принципы уничтожения его те же, что и раньше, только бить его нужно много больше.

Ну вот, основную часть игры мы прошли, дальнейшее описание для вас не будет иметь смысла: впереди точно такие же уровни, как и все предыдущие, но с усложнением: там, где раньше была одна кобра, теперь две, где был камень, теперь еще и костер, и камни летают по двое, и птицы целыми тучами. Никакого интереса дальнейшее описание представлять не может, это будет то же самое, что написано выше, но гораздо запутаннее. Согласитесь, это было бы бесполезной тратой времени и страниц энциклопедии. Советую тем, кто хочет натренировать реакцию и скорость движения, поиграть и далее. Жаль только, что кодов у игры не предусмотрено, нельзя сразу загрузить сложную зону. Ну а тем, кто прошел вместе со мной основную зону, желаю поиграть или хотя бы посмотреть следующие части игры. Я тоже с нетерпением буду ждать этой встречи, тем более что следующий номер энциклопедии не за горами.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

БОЕВЫЕ ЖАБЫ

RARE • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆



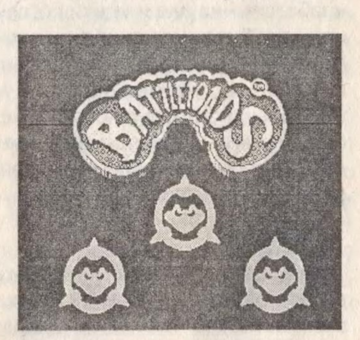
Ну, очень старая игра, о которой все, наверное, слышали и скорее всего играли. Если не играли на Dendy, то тогда хотя бы уж видели на Sega. И, честно говоря, ее вариант для восьмибитной приставки вызвал у меня гораздо большее воодушевление. То ли потому, что эту версию делали после того, как вышли Боевые Жабы для Sega, то ли просто мои тогдашние впечатления были неправильными, но для Dendy игра была сработана намного более качественно: обилие красок, невероятное количество уровней, неведомое для тогдашней старушки качеством восемь бит, огромное разнообразие возможностей и игровых линий...

Предыстория

А ведь игра действительно стара, как мир. По мотивам ее уже было создано огромное количество игровых сериалов, в том числе и синтезный, объединивший сразу две игрушки, — Battle Toads & Double Dragon: The Ultimate Team. Он уже был описан в одной из наших предыдущих энциклопедий и занял в ней достойное место. Тут не обошлось одной лишь схожестью персонажей — даже сюжет тот же. Злодейка Королева Тьмы (Dark Queen) снова решила завладеть миром и наслала своих приспешников, а также похитила друга боевых жаб — третьего командос, Пимпла, и их подругу Ангелику. Но, естественно, не тут-то было — боевые жабы встали на пути.

Управление

Кнопка Start — загрузка, пауза во время игры
Кнопка B — удар, захват мух
Кнопка A — прыжок
Комбинация кнопок Start + ↑ — подключение второго игрока во время игры
→/→ + B — суперудар
Кнопки A + B — удар в прыжке

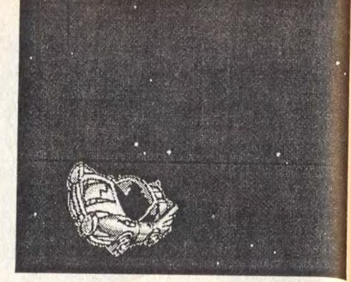


Меню и загрузка

Загрузка игры осуществляется весьма просто: кроме выбора количества игроков, вам не придется более ничего делать, иначе как нажимать кнопку Start. Единственное полезное, что вы можете извлечь для себя из начальных титров, — это сведения о предстоящих вам злоключениях. Сначала на вас накинется со злорадными речами сама Королева Тьмы, после ваш глубокоуважаемый учитель даст вам необходимые наставления и расскажет, что же все-таки случилось и что вас ждет в ближайшем будущем. Надо сказать, незавидное будущее у вашей жабы и, собственно, у вас. После словесных ужасов вы увидите задание на ближайшие три-четыре эпизода игры.

Экран игры содержит всего лишь три нужных вам параметра, отображающих состояние вашего героя. Все они располагаются в верхнем углу, для главного игрока — в верхнем левом

углу, для второго игрока — в верхнем правом углу экрана. С начала игры вам дается пять жизней, количество которых отображено в виде заполненных сердечек. Над полосой жизни располагается полоса энергии, где в шести клетках отображается ваша жизненная сила. Самая верхняя составляющая параметров игры — количество набранных персонажем очков.



Прохождение

С начала игры вы получаете три полных жизни, каждая из которых составляется из шести делений, располагающихся в левом верхнем углу, рядом с обозначением количества очков. Сама жизнь — сердце на шкале из пяти контуров сердечек. По другую сторону экрана располагается обозначение второго игрока. В том случае, если вы соберете количество жизней, большее, чем пять сердец, они все равно засчитываются и будут использоваться полностью. По ходу игры герой сможет собрать также определенное количество очков, причем за каждые сто тысяч добавляется новая жизнь.

Герой игры с успехом используют суперприемы. Жабы с силой бьют противника локтем, а при добивании надувают свой зоб и бьют шипами, которые на нем расположены, либо сапогом. Использование их заметно облегчит вам жизнь. Также радует то, что в игре зачастую можно использовать в качестве оружия совершенно посторонние предметы, как, например, оторванный у вороны клюв. Часто попадающиеся на первом уровне и реже в дальнейшем роботы-ходули при уничтожении их разваливаются на три части — голова, которую можно бросать на противников, и две палки, короткую и длинную, чем можно великолепно орудовать в жаркой схватке. Иной раз можно оседлать розовенького дракона, который в этом случае начинает «работать» на вас и идет против своих же собратьев. В дальнейшем, по мере прохождения игры, мы будем использовать в качестве средств передвижения веревки, пропеллеры, воздушные флаеры, серфинг-доски, различных животных и даже пресмыкающихся (змей, например). Естественно, что, чем дальше в уровни мы будем забираться, тем более трудна станет игра. Под конец от этих трудностей хочется выть на луну, но ничего не попишешь: взялся за гуж — не говори, как выражаются, будто не дюж...Поэтому главной своей целью вижу возможность желательно больше облегчить тернистый путь боевой жабы через царство мрака, а заодно и скрасить вам игровой процесс.

Боссы

На протяжении всей игры вам встретятся всего лишь пять боссов — согласитесь, это мало для игры, где одних уровней больше десяти. Сама игра построена по тому принципу, что труднее всего вам будет проходить уровни, а уж с боссами справиться куда легче. И что странно: чем дальше забираемся мы в глубь игры, тем все слабее и беспомощнее становятся боссы! Последний, самый главный босс, Королева Тьмы — вообще просто профанка по сравнению даже с первым боссом, крысой Блэгом. И стоит ли ради драки с ней пробраться сквозь дебри ее «Тауэра»? Ведь уровень, в финале которого вам предстоит с ней схватиться, просто чудовищен по своей сложности. Ну да оставим это на совести программистов. Попытаюсь дать для вас краткую характеристику каждому главарю и способы его убиения.

1. Блэг — огромная крыса, по сути, это главный приспешник Королевы Тьмы и к тому же наиболее сложный для прохождения. Тактика его заключается в том, чтобы, добравшись до вас короткими прыжками, как можно чаще ударять хвостом, на котором торчат колючки. Часто одного такого удара бывает достаточно, чтобы забрать у вас целую жизнь, так как, ударив раз,



Блэг не отходит, а бьет еще и еще, у вас же в этот момент нет никакого шанса выбраться из западни, кроме как потратив жизнь. Таким образом, попав к нему под хвост, вы уже вряд ли уйдете оттуда живым. Если же перевес сил оказывается на вашей стороне, крыса, почуяв неприятности, начинает высоко подпрыгивать. Сделав прыжок, она исчезает из виду, и вам в это время нужно как можно быстрее поменять место дислокации, потому что в противном случае она приземлится точно на вас, и герой потеряет еще одну жизнь.



Идеальным вариантом борьбы с этим боссом будет следующий. В одной из предыдущих схваток с роботами на ходулях приобретите палку и, дождавшись, когда Блэг окажется в углу, или загнав его туда, не прекращая дубасьте его палкой. В результате он не сможет вырваться либо принять каких-либо ответных действий, и вы его без проблем забьете. Второй вариант битвы с крысой — минимальный, на тот случай, если у вас не окажется под рукой палки. Становитесь в противоположный Блэгу угол и, когда он доберется примерно до середины комнаты, разгоняйтесь и бейте суперударом. Блэг отлетит в противоположную сторону, и, если он окажется не в самом углу, можно будет ударить его еще раз. После каждого удара старайтесь отбежать в обратную сторону, иначе Блэг вполне может на вас напасть.

2. Вулкмайр — этот босс встретит вас на самом верху электрошахты, если вы, конечно, до этого места доберетесь. У вражины в руках автомат, и из него она довольно-таки часто стреляет по вам, причем довольно метко, то есть в нужный момент. Также имеет свойство высоко прыгать и при приземлении давить вас своими ногами. Тактика боя с ним такова. Сразу после того, как босс появится, отбегите влево и моментально присядьте, так как Вулкмайр тут же начнет палить из своего обреза. Как только он прекратит это занятие (вылетит всего три пули), разбегитесь и долбаните его посильнее, а потом — сразу назад и снова присядьте. Если Вулкмайр вздумает прыгать на вас в тот момент, когда вы не находитесь в левом углу комнаты, пробегите под ним на противоположную часть экрана. Но все же будет лучше, если прятаться от его прыжков вы будете в левом углу — туда он практически не заглядывает.

3. Носорог — весьма похожее на свинью животное, но все же с рогом на морде, что и говорит о его принадлежности к классу парнокопытных рогатых, то есть носорогов. Враг запаян в железо, но от этого он не становится сильнее, а, пожалуй, только тупее. Встреча с ним вас ждет в уровне «Крысиные Гонки» после того, как вы обгоните трех крыс. Битва с ним на редкость проста, вам всего лишь нужно будет вспомнить, что Раш умеет быстро бегать. Носорог прет на вас со своим рогом наперевес, и единственное, чего вам нужно бояться, — так это его атаки «лоб в лоб». В тот момент, когда он бежит на вас (а делает он это ну очень медленно), герою необходимо его перепрыгнуть и, не растерявшись, пнуть сзади ногой. Точно так же и далее, с той только разницей, что постепенно враг наращивает скорость.

4. Плазменный шар. Вот уж на что никогда бы не подумал, так это что придется драться с шариком! На уровне «Гонки на мотоциклах» вам в финале нужно будет уничтожить то, от чего сначала вы удирали — переливающийся шарик бело-розового цвета. Тактики у него нет практически никакой — он просто бессистемно прыгает вокруг вас, даже не задумываясь о том, чтобы ударить. Вы же действуйте точно так же, мол, на каждого дурака найдется еще по паре: просто разгоняйтесь и бейте его суперударами. Много шарику не потребуется.

5. Ну, и последний босс — сама Королева Тьмы (Dark Queen), к которой мы так долго стремились. Ну, я вам скажу, и поединок... Такое ощущение, что и сама королева не очень-то хочет с вами драться, а делает все просто для отмазки — такого простого боя в игре еще не было! Королева раскручивается вокруг своей оси и пытается задеть вас коленом. Но беда ее в том,



что в двух местах — в левом и в правом углу — она просто не в состоянии вас достать, если присесть. Как только она останавливается и снисходит на землю, разбегайтесь и пинайте ее со всей вилы! За один раз можно сделать несколько ударов, но в целом королеву нужно бить долго и упорно. А вот финальная заставка, показанная после этого, честное слово, того не стоит...



Транспортные средства

Таковыми в игре являются всяческие приспособления и устройства, позволяющие вам передвигаться на большие расстояния без чьей-либо помощи. Поэтому сюда умышленно не отнесены змеи, переносящие вас по комнатам в уровне «Змеелов». Это:

1. Веревка, на которой вы спускаетесь в игру, и потом на ней же опускаетесь на дно колодца первой карты. Веревка находится всегда при вас неотступно, поэтому делать что-либо особое для того, чтобы ею завладеть, не приходится. Прискорбно, но с веревки вполне можно свалиться и таким образом потерять жизнь. Радует то, что при помощи веревки можно перемещаться в любом направлении.

2. Драконы, по сути, и не являются чисто транспортным средством, так как это больше враги, нежели перевозчики. Оглушив его один раз, просто подойдите к нему, чтобы оседлать врага, и потом летите вперед. Из отрицательных качеств дракона можно выделить то, что он везет вас совсем недалеко — каких-то метров пятьдесят. Положительным является возможность дракона плеваться огнем.

3. Воздушный флаер — машинка, которая используется вами для прохождения турботоннеля. Очень быстрая штука и весьма удобная для того, чтобы прыгать на трамплинах, объезжать стены и так далее. Точно такие же флаеры используются и в игре Battle Toads & Double Dragon: The Ultimate Team.

4. Серфинг — название говорит само за себя. Это доска, на которой вам предстоит пересечь водное пространство Серф-города. Сделана не вполне удачно, так как при нажатии вами один раз кнопки направления Жаба на таком плавательном средстве устремляется вперед сразу на несколько порядков. Поэтому целесообразно держаться всегда в левом углу экрана.

5. Самолет используется Рашем на уровне «Ад Вулкмайра» в качестве, как вы сами догадываетесь, транспортного средства, с помощью которого вам нужно будет пересечь несколько отрезков кипящей лавы. Отрицательной особенностью самолета является относительная неповоротливость и медлительность, которые могут иногда сыграть плохую службу.

6. Одноколесный мотоцикл-шестерня, который используется на предпоследнем уровне, так и называемом. С его помощью вам необходимо будет убежать от плазменного шара, неотступно следующего за вами. Отрицательное качество — вам всегда нужно будет жать кнопку того направления, куда вы двигаетесь, чтобы ускорить движение.



Первая карта: Каньон Рагнарока

Спускаемся с космического корабля, который доставил нас прямо на дно каньона, и сразу же нарываемся на двух омерзительных гоблинов с топорами, наваливающихся на бедную жабу (кстати, зовут ее Раш, вторую жабу при игре вдвоем зовут Зитц). Разбегаемся при помощи двойного на-





жатия кнопки ➔ и моментально разгоняем всех тварей суперударами, чтоб неповадно было и все такое. Старайтесь использовать такие удары (удар колючками, растущими из зоба, удар сапогом), чтобы, во-первых, быстрее разделаться с противником, а во-вторых, чтобы заработать возможно большее количество очков. Помните, что за каждые дополнительно набранные сто тысяч вам презентуют дополнительную жизнь. Поэтому стремитесь сделать это как можно чаще.

И вот уже первый секрет, помогающий перейти из этого эпизода сразу прямо в последний эпизод первой карты. Как можно быстрее убейте двух монстров и потом сразу скачите в верхний правый угол и прыгайте на появляющуюся из-за экрана платформу-уступ. Там в это время появится сгусток энергии, попав в который, вы сразу перейдете в третий эпизод карты. Но для тех, кто не хочет лишать себя удовольствия побить тошнотворных мразей, предлагаю не обращать на такие переходы никакого внимания.

Убив, значит, двух гоблинов, вам придется разделаться с роботом на ходулях, после чего подобрать палку, оставленную им. Той же палкой или суперударом разбейте лежащую рядом голову робота, за что получите дополнительные очки. Далее, следуя по дну каньона, вы точно таким же образом разберетесь еще с одной порцией «гоблины + робот» и убьете последнего гоблина (тут же есть возможность набрать недостающую энергию путем проглатывания появляющихся в этом месте мошек) перед тем, как спуститься к водопаду. Увидев ступени спуска, сойдите на одну вниз. Здесь на вас нападет розовый дракон. Оглушив его один раз, вы сможете его оседлать и таким образом двинуться дальше. Управлять им не сложно, все точно так же, как было и у жабы, с тем только различием, что вместо ударов дракон плюется огнем. Здесь же, оседлав первого дракона, разделайтесь со вторым и подойдите к водопаду. Перепрыгнуть его можно только в одном месте, самом узком, то есть в верхней части экрана. Попав на противоположный берег, убейте там еще троих гоблинов, и можете идти дальше. Здесь же вам предоставляется возможность взять дополнительную жизнь: станьте на краю обрыва, когда убьете троих уродов, прямо посередине его, из этого места будет виден зависший в воздухе значок «1up». Прыгайте и берите его, после чего вам предстоит бой с роботом.

В поединке вы видите себя, то есть Раша как бы из глаз робота, который в это время пытается в вас попасть из пулемета. Направление полета пуль можно увидеть по прицелу, который все время двигается и замирает только во время стрельбы. Ваша задача — не попасть в него. После каждой выпускаемой роботом очереди из ствола пулемета вылетает шарик, который вам нужно подобрать и затем швырнуть в робота. Всего нужно сделать три попадания (чтобы по стеклу пошли трещины), после чего робот загнется, а вы перейдете в следующий эпизод.

Первая карта: Пещера Вуки

Эпизод представляет из себя постоянный спуск в глубокую пещеру. Раш спускается на веревке, поэтому одна его рука занята, и он не может делать суперударов. Но вместо них он с успехом использует новую возможность, доступную только здесь, — превращаться в крутящийся вокруг своей оси шар, который при нажатии кнопки удара затем всех больно бьет. Это не всегда удобно, так как данная техника не всегда эффективна, потому что не позволяет бороться против движущихся предметов. Но вот фиксированных на стене врагов можно убивать вполне. Превращаться в шар нетрудно, это всего лишь связано с некоторой потерей времени: прижмитесь к стене, и через две-три секунды жаба начнет вращаться, и теперь можно нажимать кнопку удара. Первые враги, с которыми вы встретитесь в пещере, — вороны. Убивать их

легко — довольно всего лишь одного удара рукой либо ногой. После смерти птичек вам предстоит расправиться с несколькими плотоядными растениями, произрастающими на скалах. Уже описанным способом разделайтесь с ними (их около трех), после чего на вас нападет ворона с более длинным, чем у предыдущих, клювом. Если не успеть вовремя ее оглушить, она перекусит вам веревку и лишит одной жизни, а вот если ей надавать по голове, то можно получить еще и дополнительное оружие — ее клюв. Здесь же, если надо, соберите мошек, восполняющих энергию.

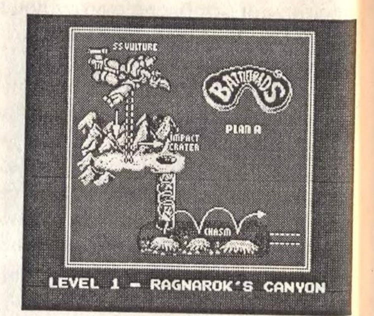
Далее следуйте вниз, по пути убивая нахальных ворон, и через несколько десятков метров на вас нападет первый летающий робот, стреляющий электроразрядами. С ним проще бороться при помощи раскручивания, но учтите, что всего их трое, и третий робот появляется сразу после второго, тогда как между первым и вторым появлением есть достаточный промежуток времени. После снова следуйте вниз. На вашем пути появятся новые препятствия — электропреграды, выполненные в форме расползающейся змеи. Наилучшие способы обойти удар током — либо опередить голову змеи и спуститься ниже уровня преграды до того, как она закроет тоннель, либо, закрепившись на одной из стен, дождаться удобного момента и проскочить уже мимо закрытого тоннеля. Пройдя полосу из трех змей, вы снова попадете на разборку к воронам, после чего героя снова ждет поединок с двумя летающими роботами, а потом — новая, большая на сей раз полоса змей-заграждений.

Первая карта: Турбо-тоннель

Убейте двух крыс на первой платформе и перепрыгните с нее на вторую. Здесь на вас, а точнее, на вашу шкалу энергии нападут странные существа — три жучка зеленого цвета подлетят к вашей шкале энергии и украдут оттуда три квадратика. Чтобы вернуть их на место, вам необходимо разделаться с жуками и поймать все кубики. Идеально будет, если вы, подпрыгивая, разобьете жуков прямо рядом со своей шкалой, так как тогда кубики сами вернутся назад. Иначе вам придется сначала ловить жуков по всему экрану, а потом уже кубики, которые из них выскочат. После этого идите дальше, убивая мышей, пока не доберетесь до места, где на земле стоят два воздушных флаера — вот здесь и начнется настоящее приключение!

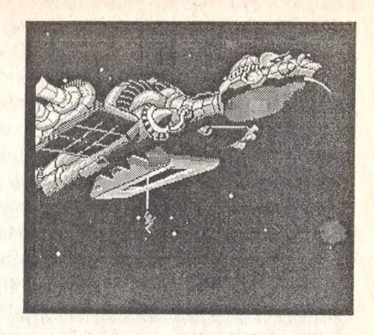
Начинаем полет на флаере! Первые пять плит, установленных по краям дороги, аккуратно облетаем, потом пропускаем по две плиты с каждой стороны, стоящие друг за другом, и начинаем прыгать через маленькие плиты-преграды, стоящие посреди дороги. Они расположены так: плита посреди дороги, потом две высокие плиты по краям дороги, потом три маленьких поперек и две больших по краям. На этом первый отрезок полета заканчивается и начинается второй. Теперь, если вы погибнете, вы начнете игру с этого места. А гибнуть вы будете часто. Это сейчас все просто, через один-два отрезка начнется такое!

Ну вот, потихоньку уже и поехало... сначала просто летим вперед, потом вдруг посреди дороги появляется трамплин. С него перескакиваем на следующую платформу, где, перепрыгнув плиту, лежащую поперек дороги, наезжаем на новый трамплин. На следующей платформе — две лежащие плиты, потом опять трамплин...три плиты на близком друг от друга расстоянии по краям дороги, трамплин...пять плит по краям, трамплин... две плиты поперек дороги и третья, висящая в воздухе (через нее не надо прыгать)...уфффff! Третий отрезок: начинается с полосы близко стоящих по краям дороги плит, потом опять трамплин, плиты поперек дороги, плиты-обманки.., в общем, когда увидите трамплин, висящий в воздухе, приготовьтесь прыгать, и когда подъедете к нему на достаточное расстояние, оттолкнитесь от него. В полете постоянно держите кнопку ↑. На новой платформе на вас совершат нападение несколько инопланетяшек, сбрасываю-





щих со своих флаеров плиты на дорогу. Обойти их не трудно, так как можно определить, с какой стороны дороги они упадут, по тени, отбрасываемой флаерами. После этого будет еще один трамплин в воздухе, небольшая поездка мимо плит и далее — следующий отрезок. Вот этот и следующий отрезок попытаюсь описать как можно точнее, чтобы вам было попроще.



Сначала вам необходимо точно попасть на располагающиеся друг за другом три трамплина, после чего на платформе, куда вы попали, перепрыгните две плиты, лежащие поперек. Следующий трамплин будет располагаться не там, где все предыдущие, и даже не в воздухе, а на нижней границе дороги. Попав на него, вы подпрыгните и будете лететь довольно-таки долго, пока не свалитесь на платформу, на которой стоят две плиты-обманки (располагаются вверху) и высотный трамплин. Попав с его помощью на следующую платформу, вам нужно обойти четырех инопланетян, загораживающих дорогу, для чего перепрыгните сначала двух первых инопланетян, потом из того свободного места, где вы оказались, — перепрыгнуть двух оставшихся. На последнем трамплине в этом отрезке подпрыгните и перелетите на платформу. Теперь у вас осталось одно — прыгать самому, так как несколько платформ, разделенные провалами, не содержат каких-либо приспособлений для прыжков.

Последний отрезок эпизода и уровня вообще — на редкость трудная вещица. Помнится мне, когда я проходил игру первый раз, немало потратил времени и нервишек, чтобы осилить скоростную полосу препятствий! Все дело в том, что отрезок состоит из отстоящих друг от друга плит, установленных по краям дороги, как мы уже встречали ранее. Но... скорость движения здесь такая, что и сумасшедшему не представится — флаер мчится буквально со скоростью света, и все расплывается перед глазами. Единственное, что могу конкретно здесь посоветовать — не взирая на тратимые жизни лягушки, ваши собственные нервы и т. д., наработать навыки скоростной смены положения в пространстве. Здесь не важна реакция, но никак не обойтись без механически повторяющихся правильных движений, ведь дело не в том, когда вы увидите надвигающуюся плиту, а в том, чтобы точно ее обойти. Плиты-то появляются с завидным постоянством, и вам не придется следить за этим. Удачи вам в этом последнем отрезке турботоннеля! Кстати, здесь находится и второй секрет для перехода в эпизод далее. Он позволяет пропустить следующий эпизод — ледяные пещеры. Сгусток энергии располагается за одной из плит примерно посередине полосы препятствий. Тем, кто осмелится на то, чтобы взять ее — удачи, а мы, обойдя все плиты и перепрыгнув еще несколько поперечных препятствий, отправимся немного померзнуть. Не все же нам греться...

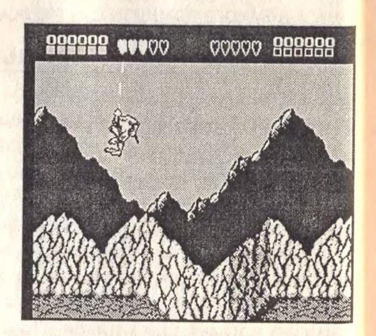
Вторая карта: Ледяные пещеры

Сразу же с начала уровня жаба спускается по ледяной горе. Не разгоняйтесь сильно, так как возле конца горы вас ожидает ледяная сосулька, свисающая с потолка. Поэтому, оказавшись внизу, сразу начинайте двигаться в противоположную сторону, чтобы она не свалилась вам на голову. Обрушить сосульку можно, если подойти к ней вплотную, а потом резко начать двигаться в противоположную сторону. Рядом с первой сосулькой располагается и вторая, сделайте с ней то же самое и подойдите к небольшой выемке в поверхности пещеры. Над ним висит третья сосулька, и, чтобы не обрушить ее себе на голову, вам нужно всего лишь пробежать быстро вперед по дну ямки. Теперь вы подойдете к ледяному столбику, и, кода перепрыгнете его, сверху с горки на Раша скатится ледяная глыба. Прыгать здесь не надо, просто ударьте ее, к тому же вам она весьма пригодится. После вашего удара глыба остановится, подберите ее и идите

наверх к стене, загородившей проход. Там, не доходя шага три-четыре, бросьте в ее сторону кусок льда и сразу же подпрыгивайте — лед, разбив стену, отскочит назад. Зайдите за разбитую стену — возле вас появятся несколько звездочек. Их появление означает, что в дальнейшем, если Раш погибнет, он начнет игру с этого места. Спуститесь вниз по наклонной — вы окажетесь на горизонтальной площадке, в левом краю которой есть дыра. Вам нужно попасть в нее, чтобы пройти дальше, но этому мешает снеговик, закрепившийся тут же. Он бросается в вас снежками очередями по три комка, причем два первых снежка летят по верху, и, чтобы не попасться, можно всего лишь присесть, а третий снежок — по низу, поэтому здесь нужно подпрыгивать. В промежутке между атаками снеговик делает небольшую передышку (всего около секунды), которую вам нужно использовать для того, чтобы поднять снежок и попасть им в злодея. Уничтожив врага, спуститесь на этаж ниже, где есть еще один снеговик. После его смерти без каких бы то ни было остановок ступайте вниз. В это время за вами будет скользить очередная глыба льда.

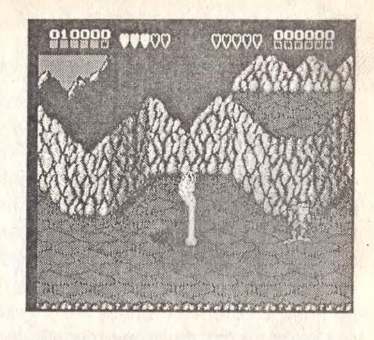
Спустившись вниз, вы окажетесь в большой пещере, и скоро туда же прибудет льдина. Дождитесь ее, став в левой части комнаты около стены, но не вплотную к ней, чтобы потолок в этом месте не мешал прыгать. Когда льдина свалится сверху, она будет двигаться по комнате влево-вправо и биться то о перегородку слева, то о стену справа, отскакивая от них. Вам нужно не попасть под нее и дождаться, пока перегородка будет разрушена. Зайдите за перегородку и подойдите к пригорку, над которым висит сосулька. Обрушьте ее уже известным способом, после чего разгонитесь, быстро забегите за пригорок, присядьте и, сидя, езжайте по инерции дальше. Таким образом, доедете до снеговика, который в это время бросается в вас снежками. Подъехав вплотную, уничтожьте врага и ступайте дальше вверх на гору. Поднявшись на первый уступ, скушайте, если надо, мошку и пройдите немного вперед, до того места, где начинается колодец, ведущий вверх. По краям колодца находятся скаты, с их помощью вам и нужно взбираться вверх. Задача осложнена тем, что в это же время сверху на вас катятся снежки. Чтобы удачно обойти их, нужно с верхней точки ската прыгать на другой скат в тот момент, когда снежок с него уже почти скатился, но еще не упал. Таким образом, доберитесь до выхода из колодца и уничтожьте снеговика, обитающего там. Оказывается, это он и кидал вниз снежки, а они, постепенно нарастая, превращались в большие комья. Снеговика нужно убить двумя ударами, после чего при помощи снежков, которые от него останутся, разбейте преграду слева от вас, закрывающую дальнейшее продвижение. Подойдите к ледяному столбику и дождитесь ледяного ежа, который двигается по полу пещеры. Когда он отъедет влево, перепрыгните столбик, пройдите немного вперед и перепрыгните ежа, после чего станьте на второй ледяной столб.

Со столбика сойдите и быстрым шагом ступайте вниз по скатам, так как в это время сзади за вами будет гнаться льдина. С последнего ската, когда спрыгните, прижмитесь к левой стене, чтобы попасть прямо на снеговика, швыряющегося снежками двумя ударами разделайтесь с ним и остановите льдину, которая к этому времени как раз долетит до вас. Возьмите ее, подойдите к столбику справа и бросьте вперед за столб. Льдина разобьет перегородку, а если для этого ей не хватит энергии, придайте ей ее, пнув ногой. Только смотрите, сами не попадите под нее. Когда перегородка будет разбита, пройдите вперед и сядьте на двигающуюся платформу. Во время движения пригнитесь, так как в этот момент слева на вас вылетит снежок. Достигнув противоположного берега, запрыгните на уступ. Чтобы пройти дальше, а именно — попасть в колодец, начинающийся возле правой границы пещеры, вам сначала нужно обрушить сосульку, висящую над ним. Это можно сделать с помощью обманных прыжков, и, совершив данные действия, смело



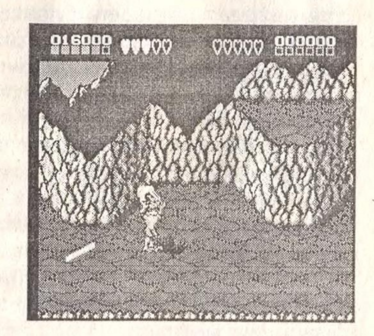


прыгайте в колодец (прыгайте с конца ската, чтобы не стукнуться головой о потолок и не свалиться в результате на колючки).



Упав вниз, постойте немного на месте, и увидите, как слева на вас вылетают снежки. Бросается ими все тот же пресловутый снеговик, поэтому летят они пачками по три. Дожидаясь перерывов в их появлении, передвигайтесь вперед через столбики, и доберетесь до вражины. Потерпите, пока он выпустит третий снежок из очередной обоймы, и тогда размозжите суперударом. Сразу после этого запрыгните на столбик слева и таким же способом, ну еще вдобавок прыжками, избегите новых снежков от нового снеговика. Задача здесь осложнена тем, что вам придется пробираться сквозь колючки за весьма ограниченное время, но с помощью столбов и это можно сделать. А убив этого снеговика, спускайтесь по скатам вниз как можно быстрей, так как снова сзади вас летит льдина. Внизу, когда она к вам приблизится, просто перепрыгните ее, после чего садитесь на передвигающуюся платформу и езжайте вправо. Увидев впереди сталактит, свисающий с потолка, пригнитесь, а проехав ее, перепрыгните на новую платформу. Если постараетесь, даже можете подобрать жизнь в этом месте, которая висит под потолком. На второй платформе доедьте до земли и идите далее, перепрыгивая ледяных ежей. Попав в большую комнату, подберите на дне льдину и, уворачиваясь от ежа, пройдите в левый угол комнаты, где забросьте льдину в проем между столбом и перегородкой. Когда перегородка будет разбита, остановите льдину, которая все еще скользит между двумя столбами, прыгнув на нее.

Пройдите дальше и спрыгните вниз в колодец, а оказавшись на дне, быстро бегите вправо к концу ската и прыгайте на противоположный берег, где сразу разбегайтесь при помощи двойного нажатия кнопки ➔ и бейте стоящего там снеговика, потом, не отходя никуда, бейте еще раз, чтобы уж точно убить. Теперь перепрыгните на следующую платформу, но осторожно, так как над ней висит сосулька, поэтому, попав на нее (платформу), не летите вперед, а обманным движением заставьте сосульку упасть. Затем прыгайте на передвигающуюся платформу (здесь можно взять и пять тысяч очков, если правильно прыгнуть) и езжайте вперед, не забыв присесть под сталактитом. На достигнутой площадке подойдите к запертой перегородке и присядьте — слева прилетят три высоких снежка, потом будет один низкий, который нужно перепрыгнуть. Затем опять три по верху — один понизу, три поверху — стена разрушена, но вы дожидаетесь нижнего снежка и, только перепрыгнув его, идете дальше. Прыгните на маленькую платформу, зависшую в воздухе. Когда вы на нее станете, она начнет падать вниз, и вы должны будете через некоторое время спрыгнуть вправо, чтобы не свалиться на колючки. После пройдите влево до обрыва и перепрыгните на противоположную сторону. Пройдите под двигающейся перегородкой и, перепрыгнув ежа, под еще одной, после чего после небольшого прыжка попадете на одну из двух стоящих друг над другом платформ. Поднимитесь по ним вверх и запрыгните на большую платформу, где, сначала пройдя под первой движущейся платформой и перепрыгнув осторожно ежа (осторожно — так как вверху расположены колючки), подойдите ко второй перегородке. Она в этот момент как раз опустится, и пробежать под ней вы не успеете. Поэтому станьте рядом и дождитесь момента, когда она снова поползет вверх. Подпрыгивая, чтобы спастись от ежа, не заденьте колючки вверху. Выйдите на уступ и станьте на платформочку, повисшую в



воздухе. Она начнет падать, и вам нужно будет съехать на два этажа вниз и спрыгнуть вправо. Попав на землю, пройдите немного вперед, и на этом первый эпизод второй карты закончится.

Вторая карта: Серфинг

Оказавшись в новом уровне, для начала оглядитесь вокруг: перед вами на бревнах стоят два серфа, а дальше — синяя гладь воды. Естественно, что теперь нам предстоит путешествие по воде. Выбираем серф, который нам больше приглянулся, и летим вперед. Первое препятствие на этом этапе — плывущие по реке бревна. Чтобы удачно обойти их, используйте следующую последовательность действий. Первое бревно плывет по верхней кромке воды, то есть его можно обойти снизу, так как там есть свободное пространство. Прижмитесь к левому краю экрана и, обойдя первое бревно, сразу поднимитесь вверх, так как второе на очереди бревно будет двигаться теперь уже по низу. Третье бревно — опять по верху, а вот следующие два — по низу. Обойдя их, сразу же спускайтесь вниз и летите вперед — два бревна, которые будут у вас на пути, двигаются по всей ширине реки, и в этот момент они как раз будут вверху. Следующие два бревна действуют точно также, но с гораздо большей скоростью, так что вам придется приноравливаться к ним намного осторожней и выждать случай, когда бревно уплывет вверх. Обойдя их, выровняйтесь по середине реки и плывите вперед. Прыжок с трамплина — и вы, если повезет, берете дополнительную жизнь, повисшую в воздухе. Следующая задача — обойти пять водоворотов, вертящихся на воде. Сделать это несложно: если водоворот вертится в нижней части реки, прижимайтесь в верхний левый угол, если водоворот вертится в верхней части реки, то нужно прижиматься в левый нижний угол. Обойдя, таким образом, все пять воронок, вы попадете снова на твердую почву. Пройдя несколько шагов, вы подвергнетесь нападению четырех пауков, ворующих вашу энергию. Расправьтесь с ними уже известным способом. После идите вперед и убейте двух роботов-ходуль, и у одного из них заберите палку. Еще несколько шагов — и вы будете сражаться с первым боссом, — крысой Блэгом. Это огромного роста животное будет нападать на вас при помощи своего колючего хвоста и прыгать на вас сверху. Лучшая тактика в борьбе против него — это зажать крысу в углу и бить его без остановок палкой. Если такое по какой-то причине не получается, используйте следующую тактику: станьте в противоположный врагу угол и, когда он будет приближаться к вам, разгоняйтесь и бейте суперударом, а потом сразу отскакивайте назад. Здесь важно, чтобы сзади Блэга было немного свободного места для того, чтобы он туда отлетел после удара, иначе он сразу ринется в атаку и вам не поздоровится. В тот момент, когда Блэг подпрыгнет, сразу мчитесь в противоположный тому, где вы находитесь, угол. В принципе, имеющихся знаний вам должно хватить, чтобы уничтожить этого довольно-таки неповоротливого врага.

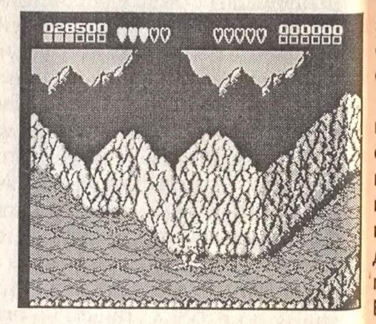
Вторая часть уровня — прохождение по минному полю. Вы должны будете пересечь несколько водных отрезков, где вашими постоянными спутниками будут подводные мины, почему-то всплывшие на поверхность. Сложности особой в этом нет, но прошу вас прислушаться к нескольким полезным советам:

— на отрезке до первого трамплина желательно плыть по нижней кромке воды, так как там будет гораздо проще обходить мины;

— на последующих отрезках плывите исключительно по верхней кромке, потому что там мин будет намного меньше;

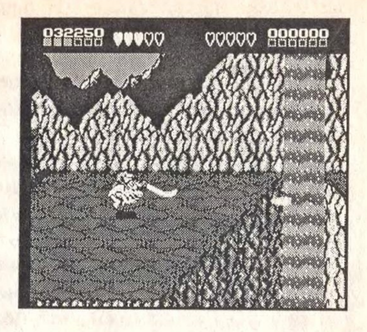
— проплыв некоторый отрезок, будьте готовы к тому, что вскоре посередине реки вы увидите трамплин, и постарайтесь вовремя среагировать на его появление;

— во время прыжков попробуйте держаться посередине реки, чтобы при удачной посадке взять жизнь — они есть здесь в двух местах.





Пройдя, таким образом, четыре заминированных отрезка, вы закончите свои злоключения в этом уровне и перейдете в следующий эпизод. Там нам также предстоит сильно попотеть.



Вторая карта: Змеелов

Уровень представляет из себя несколько комнат, в которых в разных местах находятся вход и выход. Вам нужно будет с помощью нескольких змей, обитающих там, пробраться от входа к выходу. Делается это просто: ждете, пока появится огромная змея из дыры в стене, запрыгиваете на нее и движетесь к нужному месту. Беда только в том, что нужно время от времени перепрыгивать с одной змеи на другую. Со временем задача усложняется, и, если в первой комнате нет никаких других препятствий, кроме неповоротливости героя, то далее нужно будет следить за тем, чтобы не попасть еще и на колючки, разбросанные повсюду. Следите, в общем, за описанием.

Оказавшись в первой комнате, вы сразу увидите, как слева от вас из норы появляется красно-синяя змея. Прыгайте на нее и езжайте до того мета, где она повернет вверх. Чтобы забраться вместе с ней туда же, нужно, прижавшись к ней, нажать кнопку прыжка — жаба ухватится за змею руками и поползет вверх. Точно также вам предстоит действовать и дальше. Когда змея почти что заползет в свою нору, подпрыгните вверх — в этот момент из норы повыше появится вторая, розовая змея. Прыгать стоит тогда, когда от змеи под вами останется виден только кончик хвоста, и до конца утапливать кнопку прыжка, подпрыгивая по возможности выше. На розовой змее сначала постойте немного, когда она свернет вниз, а потом спрыгивайте туда же — она к этому моменту снова сделает поворот влево. Также точно доедьте до норы и пересядьте там на синюю змею. Следуя все время недалеко от ее головы, вы достигнете еще одной змеи, которая на сей раз доставит вас к норе-выходу.

Сразу возле входа уцепитесь за змею и ползите с ней вверх. Там, попав на горизонтальную плоскость, созданную пресмыкающимся, подождите, пока не увидите сзади себя догоняющий хвост змеи и, утопив кнопку ➔, мчитесь в этом направлении, чтобы перескочить колючку и снова попасть на тело змеи. Она довезет вас до норы, и там вы упадете вниз, когда змея кончится. Там же цепляйтесь за вторую змейку и на ней, перепрыгнув через колючку, доедьте до противоположной стороны. Там, естественно, сядьте на следующую, желто-красную змею. Сначала заберитесь по ней наверх, а потом, когда она сделает крен под колючкой, таким же способом, как только что это делали, проскочите на дно последней и доберитесь до норы, где пересядьте на новую змею и, перепрыгнув три колючки, проникните в противоположный угол комнаты, где вас ждет поездка на желто-синей змее. Когда она сделает первое кольцо, перепрыгните ямку и попадите на возвышенность, после чего, прижимаясь к левой стороне, спуститесь в созданную змеей ямку, перепрыгните колючку и оседлайте змею. Доехав на ней до конца, пересядьте на темно-красную змею и на ней уже доедьте до выхода.

А вот теперь начинается самое интересное... Просто какая-то головоломка получается, а не игра. В общем, попадаете вы сразу на красную змею и ждете, пока она повернет вверх, потом садитесь на нее, доезжаете до верха и ждете там, пока в виду появится хвост змеи. Увидев его, прыгайте вперед так, чтобы проскочить над колючкой. Тут же располагается и вторая, перепрыгните ее и доедьте до норы. Когда змея почти что заедет в нору, подпрыгните и приземлитесь на новую змею, вылезшую из той же норы, куда зашла предыдущая. Дождитесь, пока она пройдет под колючкой и выйдет на противоположной вам стороне. Тогда прыгайте на нее и, перепрыгнув колючку, доедьте до следующей норы. Змея, на которую вы попали, — черно-желтая. Вам, никуда не уходя, а стоя (то есть находясь) примерно посередине расстояния между стеной

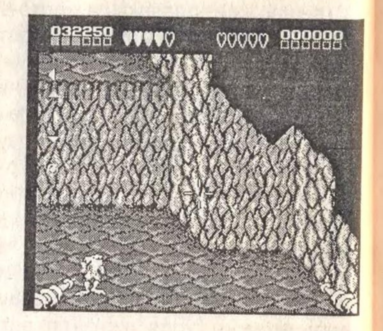


и колючкой, нужно дождаться, пока снизу выползет голова этой же змеи, и ухватиться за нее. Находясь рядом с головой, доползите до самого верхнего места, созданного змеей, и с него, немного подождав, прыгните вперед между двумя колючками, потом перепрыгните еще одну и доедьте до норы. Следующие четыре змеи — сверхскоростные. Попав на первую, зеленую, нужно будет перепрыгнуть одну колючку, на второй делать ничего не надо, кроме как попасть с нее на третью, на которой нужно будет проехать между тремя колючками, расположенными в форме треугольника. На последней, серо-черной змее перепрыгните одну колючку и зайдите в нору-выход. Теперь осталась всего лишь одна комната со змеями, но самая трудная.

С самого начала вы оказываетесь сразу на змее, которая движется влево. На пути у вас — несколько платформ. Взберитесь на верхнюю из них и, перепрыгнув колючки, станьте снова на змею, потом по новым платформам взберитесь вверх и тут же уцепитесь за змею, которая теперь лезет вверх. На ней доедьте до норы и пересядьте на синюю змею, которая вылезет из той же норы. Разъезжая на ней, перепрыгните сначала одну колючку, потом еще две и расположитесь (все время в движении) возле колючек справа. Когда хвост змеи будет под вами, подпрыгните как можно более высоко и приземлитесь снова на то же место — там к этому времени появится та же змея, но двигающаяся в обратную сторону. На ней доедьте до норы, где пересядьте на желто-красную змею, которая ползет вверх. Доберитесь до верхнего кольца, образованного телом змеи, и ждите здесь ее хвоста. Когда он будет рядом с вами, справа покажется голова змеи, которая обползла колючки и сделала там новый виток. Вам нужно в этот момент постараться перепрыгнуть провал с колючками и попасть на противоположный виток, где и будет выход. Чтобы это сделать, постарайтесь прыгать с самого края змеи. Отправляемся на третью карту.

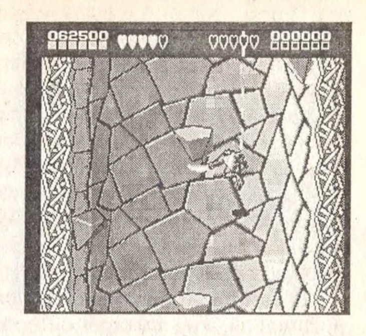
Третья карта: Ад Вулкмайра

Сразу после загрузки уровня вы оказываетесь на островке земли, стоящем в воде, и на вас тут же совершат нападение две крысы. Разделаться с ними быстро, так как они убиваются одним ударом, но трудностью может стать то, что враги эти слишком быстро двигаются и нападают всегда кучей. Убейте первых двух, и после этого на вас нападут еще трое. Таким образом, убивая по пути озверевших грызунов, двигайтесь постепенно вперед, пока не доберетесь до обрыва. Здесь вам необходимо совершить прыжок из самой верхней точки острова вперед, чтобы попасть на противоположный берег. Там убейте еще двух крыс и таким же способом переберитесь на следующий островок, где также разделайтесь со всеми врагами. Когда вы снова подойдете к очередному обрыву, то увидите, что здесь уже прыгать на другой берег не потребуется — между двумя островами по воде двигается бревно, на которое вам необходимо попасть. С помощью нескольких бревен вы, изредка попадая на маленькие островки, доберетесь в конце концов на твердую землю, где на вас сразу же набросятся две крысы. Убейте их и пройдите немного вперед. Сделав пару шагов, по верхней кромке острова разбегитесь и сделайте в конце экрана суперудар — это уничтожит крысу, которая летает на ракете. Сзади вылетит еще одна такая же, то же самое сделайте и с ней. После разберитесь с тремя наземными крысами и идите вперед. Через некоторое время появятся три жука, которые украдут у вас три деления энергии. Что с ними делать, вы уже знаете. Забрав свои кровные кубики энергии, пройдите впереди уничтожьте еще троих крыс на ракетах, соберите двух мошек и убейте еще двух наземных крыс. На этом первый отрезок этого уровня окончен, о чем вы узнаете точно, когда кристаллы на заднем фоне превратятся в огонь.





Пройдите еще немного вперед и сядьте в самолет, который в этот момент взлетит. После того, как вы собьете пунктирную линию, собственно, и начнется новый эпизод. На первом его отрезке у вас нетрудная задача — проехать сквозь электрозаграждения. Сделать это несложно, вот смотрите: устанавливаете самолет примерно посередине вертикали экрана и отводите его в левый угол экрана. Теперь будут появляться друг за другом несколько заграждений, в которых есть проемы. В них вам и надо попасть, а всего будет двенадцать таких заграждений. После этого снова устанавливайте самолет посередине слева и, ни о чем не думая, пролетайте четыре следующих заграждения, так как они имеют свойство раздвигаться, пропуская вас вперед. После того, как четыре таких заграждения будут пройдены, мчитесь вперед и становитесь в правом углу экрана — там появятся еще четыре заграждения, которые на этот раз будут сходиться, преграждая вам путь. Пройдя их, вы закончите первый отрезок полета на самолете, и приступите ко второму. Здесь вам предстоит просто лететь вперед, уворачиваясь от огненных шаров. Никаких особых рекомендаций здесь и быть не может, просто учтите несколько советов:



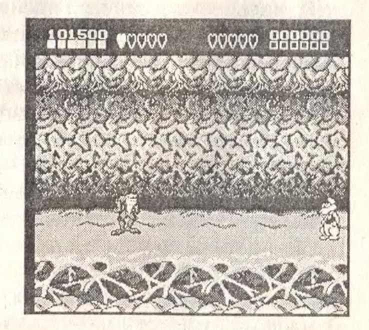
— во-первых, летите, всегда прижимаясь к левому краю экрана, — это, как вы уже заметили, позволяет поиметь некоторое время на то, чтобы среагировать на появляющийся в правой части экрана объект;

— во-вторых, не старайтесь лететь где-либо снизу или сверху экрана — там у вас будет наименьшая свобода действий;

— оптимальная точка полета — посередине, так как она позволяет менять траекторию и вверх, и вниз, избегая попадания огня;

— пролетев десять-пятнадцать огней, можете попробовать взять жизнь, она также располагается посередине экрана.

Следующий эпизод построен примерно на таком же принципе, только вам придется уворачиваться не от огней, а от ракет, которые сначала взлетают снизу, а потом начинают падать сверху на вашу голову. Единственная правильная тактика здесь — держаться вверху, пока ракеты взлетают, и потом, когда они падают, — внизу. Удачи. В конце эпизода можно снова попытаться взять жизнь, находящуюся посередине экрана. Новый эпизод очень похож на самый первый из тех, где Раш летает на самолете. Сначала вам нужно будет пролететь через несколько заграждений, после чего появятся три расходящиеся преграды. Пролетев их, сразу двигайте вперед и пролетайте одну сходящуюся преграду. Потом еще одна расходящаяся и одна сходящаяся, и эпизод закончен. Приступаем к последнему эпизоду уровня. Трудность его в том, что здесь скорости увеличиваются до сумасшедших высот, и вам придется поднапрячь свою реакцию для того, чтобы удачно пролететь все преграды. В общем-то, больше здесь советовать нечего, поэтому я приступаю к описанию следующего уровня.

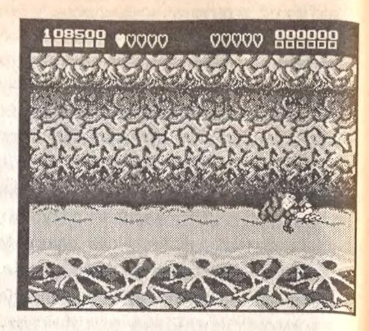


Третья карта: Электрошахта

Поговорив с Королевой Тьмы и своим учителем, загружаемся в уровень. Сразу же возьмите палку, которая закреплена в углу. Затем, выгадав момент, когда робот-охранник выпустит очередной пучок энергии и начнет передвигаться в какую-либо сторону, запрыгиваем на второй этаж и бьем вражину по голове (если таковая, конечно, у него имеет-



ся). Потом прыгайте в дыру наверху, которая расположена между двумя перегородками, затем еще на две дыры выше. Попав на третью двигающуюся перегородку, пройдите в правый угол экрана и немного подпрыгните, чтобы открыть то, что находится немного выше. На перекладине находится еще один робот-охранник, разделайтесь с ним и запрыгните на маленькую перекладину справа, с нее — на пружину, а с пружины, нажав в момент нахождения на ней кнопку прыжка, — на перекладину вверху, с которой уж постарайтесь пролезть в дыру в движущейся перегородке. Но учтите, что в этой дыре время от времени появляется электрический разряд, и, попав туда не вовремя, вы пожалеете о том, что родились жабой, а не электромонтером. Попав на перекладину, быстро начинайте подыматься по таким же, как она вверх до того места, где в стене увидите дыру. Оттуда выскочит шар и покатится на вас. Перепрыгните его и полезайте наверх, только быстро. Если замешкаетесь здесь или на одной из перекладин, шарик выскочит рано и помешает вам нормально забраться вверх. Пролезьте еще через одну перегородку с током и по пружинам заберитесь на следующую. С нее осторожно запрыгните вверх на перекладину, где обитает робот-охранник. Убив его, ступайте наверх на маленькую перекладину. Слева вверху на такой же маленькой перекладине есть еще один робот. Если у вас в руках все еще остается палка, разделаться с ним не составит труда, но и в противном случае это не будет трудно. Просто прыгните на платформу в тот момент, когда робот отъедет влево, и ударьте его. Оттуда запрыгните на меленький уступ слева вверху и с него — вверх на одну из четырех платформ (сейчас только на две из них...). Постарайтесь сделать это с первого раза, чтобы не спровоцировать зря две липучки, засевшие там. Когда попадете наверх, разделайтесь с ними и залезьте наверх, где, пройдя мимо (или убив его) робота, попадете на уступ вверху, с которого можно запрыгнуть в проем движущейся перегородки. Потом еще два таких проема — и вы на уступе, с которого в случае смерти начнете игру.

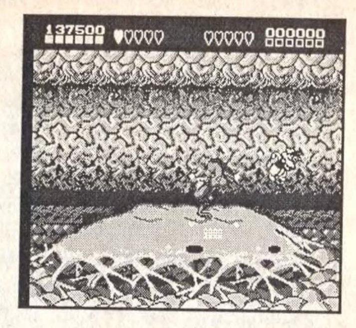


Для начала убейте робота, крутящегося на первой платформе, потом еще одного выше, и заберитесь на верхнюю платформу. Над вами располагается пружина, а слева из трубы время от времени вырывается ядовитый газ. Вам необходимо сначала попасть на пружину, а с нее запрыгнуть на вторую пружину справа верху. Сделать это, чтобы не попасть в струю газа или не быть засосанным в вентилятор, нужно так. Дождитесь, пока в пружину ударит струя газа, и прыгайте на нее, а там сразу нажимайте кнопку прыжка и отлетайте вправо на вторую пружину. С нее запрыгните на перекладину вверху, где обитает робот, и, убив его, прыгайте на третью пружину, откуда — на следующую перекладину, где из трубы вырывается газ. Станьте с краю и дождитесь, пока струя газа пройдет, потом быстро забегайте наверх. Бежать нужно в тот момент, когда робот наверху отъедет вправо. Убейте потом его и ступайте наверх через проемы в перекрытиях. С уступа, на котором в итоге окажетесь, нужно посредством пружины запрыгнуть наверх. Задача осложнена тем, что слева на вас дует ядовитым газом, а вверху на платформах установлены вентиляторы. Чтобы не попасть ни в одну из вышеперечисленных ловушек, сделайте так. Дождитесь того момента, когда газ из трубы исчезнет, прыгайте на пружину, и с нее сразу наверх, на платформу. Как только окажетесь там, сразу же прыгайте вверх и потом еще раз то же самое. Если вдруг ударитесь головой о перекладину и не сможете запрыгнуть наверх, дергайте в противоположную вентиляторам сторону, чтобы не засосало.

Точно также пройдите и два следующих вентилятора, после чего через несколько перекрытий заберитесь на небольшую платформу, справа на которую вылетает из трубы газ. Когда проем перегородки, движущейся сверху, будет над вами, и газ не будет вам угрожать, запрыгните наверх. Там достигните пружины и с ее помощью проскочите через проем в перегородке



наверх, избежав удара током. Наверху запрыгните на уступ справа, но так, чтобы газ, вылетающий слева, в вас не попал. С уступа прыгайте сквозь проем вверху. Теперь вам предстоит пройти всего несколько таких перегородок, чтобы попасть в комнату к боссу.



Если понять некую закономерность движений босса, то и бороться с ним не представит особого труда. Враг иногда стреляет в вас из автомата, но большую опасность представляют не пули, вылетающие из его оружия, а его прыжки. Наиболее безопасное место в комнате — левый угол, туда босс редко допрыгивает. Сразу после того, как он совершил три выстрела из автомата, разбегайтесь и бейте его супер-ударом, а потом сразу же обратно в свой угол. Единственное, за чем приходится следить, — чтобы босс был как можно далее от своего угла, то есть желательно, чтобы вообще посередине комнаты, так как в этом случае при вашем ударе он будет отлетать назад. Если же он находится близко к стене, то, отлетев при ударе жабы, он снова оттолкнется от стены и прихлопнет вас. Удачи!

Третья карта: Канализация

Это последний уровень третьей карты и один из самых сложных вообще. Оказавшись внутри трубы, пройдите вперед и уничтожьте робота, бросающегося электроразрядами. Чтобы избежать попадания такого разряда, достаточно просто присесть. Такой же робот есть и там, куда вы потом спуститесь. Расправившись с ним, возьмите пропеллер и вылетайте на нем влево. Прижмитесь сначала к левой стене, потом наоборот — к правой, и спуститесь вниз, где сразу же возле спуска убейте робота, потом еще трех, лазающих в разных местах трубы. Добравшись до вертолета, возьмите его и летите вверх, уворачиваясь от колючек. Сначала нужно прижаться вправо, потом влево и снова вправо. Теперь мы добрались до самого трудного места в эпизоде. Нам предстоит убежать по очереди от нескольких шестеренок. Чтобы этот происходило как можно менее болезненно, предлагаю вам в который уже раз руководствоваться ниже написанным.

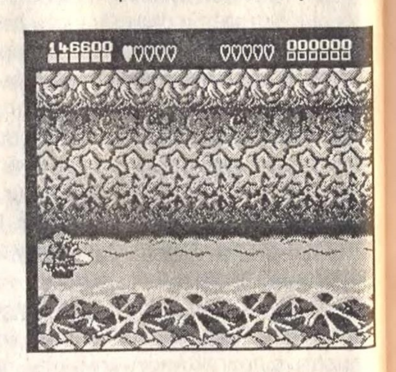
От первой шестерни убежать труда не составит — просто скачите на предельно высокой скорости по тоннелю, а в конце перепрыгните яму с водой и станьте возле столба, который разрушится после того, как шестерня разобьется в яме. Теперь бежим от второй: прыгаем вниз и прижимаемся к правой стене, потом опять вниз и прижимаемся к левой стене, потом снова к правой, бежим вперед и в тупике подпрыгиваем. В результате шестерня разбивается о стену, а мы забираемся наверх и идем к третьей шестеренке. От нее убежать труднее всего. Здесь нужна быстрота и слаженность движений. Быстро пробегаете под ней, запрыгиваете наверх, у подножия первой ступеньки совершаете длинный прыжок вверх и вперед, откуда лезете сразу в воду. В воде передвигайтесь прыжками — так быстрее, и пройдите таким образом несколько подъемов. В конце тоннеля перепрыгните яму и станьте к стене. Последняя шестерня, четвертая, проходится следующим образом. Прыгнув в колодец, прижмитесь к правой стене, и, попав на землю, снова прыгайте вниз, но прижимайтесь влево. Затем — небольшая пробежка, прыжок вниз, во время которого прижаться нужно к правой стене, потом еще пробежка, прыжок через колено трубы и прижаться влево. Последний трюк — снова прыжок вниз с прижатием к правой стене, а потом перепрыгнуть яму и стать к столбу. Все, шестерни пройдены, теперь на очереди подводное плавание.

Сойдите вниз и войдите в воду, после чего плывите влево и вверх, по пути убив электрического угря. Поднявшись из этой комнаты в следующую, перепрыгните колючки вверху, чтобы попасть в другую часть комнаты, проплывите немного вперед под колючками, затем перепрыг-

ните еще одни и, убив там угря, выйдите на сушу. Пройдите влево и совершите длинный прыжок вперед, чтобы снова попасть в воду и не пораниться о колючки. Здесь убейте рыбу-пиранью, проплывите под колючкой и спуститесь в колодец. Сразу при выходе внизу из него не плывите вперед, а подождите, пока из-за невидимого участка трубы выплывет пиранья. Затем плывите вперед без опаски, пока не выйдете на сухой пригорок. С него снова спрыгните в воду, проплывите немного вниз и вправо, чтобы избежать колючек, убейте там рыбу, после проплывите под колючками влево, где после уничтожения угря заплывите в коридор. Выйдя из него в комнату, заполненную колючками, двигайтесь по нижнему пути, так как там больше возможностей действовать, нежели вверху. На противоположной стороне комнаты убейте угря и войдите в новый коридор. Выплыв из него в комнату, сразу отплывите влево, а потом развернитесь и убейте двух акул, которые нападут на вас сзади. Наверху в комнате возьмите жизнь и подойдите к проходу слева. Здесь нам предстоит убегать от первой подводной шестеренки! Плывите вниз, прижавшись к правой стене, проплывите под колючками и спуститесь еще ниже, где один раз нажмите кнопку прыжка, чтобы проплыть над колючками, но не более. Затем снова прижмитесь к правой стене и, приплыв к столбу, заплывите в яму внизу так, чтобы не напороться на иголки, но и чтобы колесо проехало сверху, не задев вас. Вторую шестерню пройти потруднее...Плывите вниз и прижимайтесь к правой стороне трубы, внизу проплывите над двумя рядами колючек и выскочите на сушу. Теперь прыгайте вниз и прижимайтесь к левой стене. Бегите вперед по воде и снова прыгайте в воду, прижимайтесь вправо, потом опять вправо и далее плывите вверх. Попав в этот коридор, заплывите в яму с колючками и пропустите мимо себя шестеренку. После проплывите еще немного вперед, поднимитесь в большую комнату, где сначала убейте акулу, потом перепрыгните колючки и, взяв жизнь, выплывите из комнаты на сушу. Здесь возьмите пропеллер и на нем летите вниз. Облетев колючку справа, прижмитесь к правой стене и приземлитесь. Сразу же на вас набросится утка, плавающая на воде. Сильным ударом переверните ее и ступайте дальше. Таким же образом перебейте следующих двух уток и снова полезайте в воду. Сразу же возле спуска забейте рыбу и плывите, избегая колючек, вперед, а потом вверх. Возле большого уступа убейте акулу, пройдите немного вперед и плывите вверх через маленький проход в колючках. Здесь оплывите справа колючки и через большое открытое пространство проплывите вперед, где сначала спуститесь по колодцу из колючек вниз, а потом с другой его стороны поднимитесь и выпрыгните на поверхность, обманув утку. Теперь берите вертолет и по узкому коридору летите вниз, обходя колючки. На этом уровень закончится.

Четвертая карта: Крысиные гонки

На этот раз уровень почему-то сильно похож на предыдущий — электрошахту. Как вы уже это делали, расправьтесь по очереди с несколькими роботами-охранниками и затем через проемы в перекрытиях пробирайтесь вниз, избегая ядовитых выхлопов. Через несколько спусков с двух сторон от вас взорвутся два скопления энергии, сразу после этого мчитесь вниз на всех парах. В это время вас будет догонять сзади крыса. Тот из вас, кто первый спустится вниз и разобьет находящиеся там часы, тот и выиграет гонки. Если это будете вы, то, соответственно, вы пройдете эпизод. Сделав это, уничтожьте еще несколько роботов, и вам устроят еще одни гонки. На этот раз скорости здесь нужны запредельные, и, кроме как постепенной наработки скоростных качеств, я больше ничего здесь вам посоветовать не могу. Пройдя и этот этап, вы после некоторого расслабления, то есть некоторого количества действительно драк снова окажетесь обязанными играть в перегонки с третьей крысой, наиболее опытный изо всех. Закончив беготню





с этой крысой, приступаем к поединку с боссом — полнейшей свиньей в полнейшем смысле этого слова. Босс действительно представляет из себя свинью, или, скорее, носорога с задатками свиньи, увешанную железными доспехами, но убить его будет проще простого. Главное — не атаковать его лоб в лоб. Дождитесь, пока босс выйдет на середину комнаты, и перепрыгните его. Пока он будет развернут к вам задом, пните его в хвостик крючком. И так далее. Единственная сложность здесь — постепенно свинья наращивает скорость, поэтому в конце вам придется попрыгать, но не более.

Четвертая карта: Беготня на мотоциклах

М-дя...Пошла игра — и словами не описать...А ведь действительно, и описывать-то здесь нечего! Единственная надежда на вашу расторопность и опытность. Эпизод представляет из себя своеобразную погоню, как это уже не раз было в предыдущих эпизодах, но на сей раз не вы догоняете, а вас пытаются догнать. Вы же, уцепившись за драндулет с одним колесом, мчитесь по треку, четко соблюдая все его повороты. Нужно постараться убежать от огненного шара, догоняющего вас сзади, а потом еще, если вы это сделаете, и расправиться с ним самим. Единственное, чем могу помочь здесь, — дать несколько советов, которые, надеюсь, вам пригодятся.

— для того, чтобы ехать быстрей, жмите кнопку того направления, куда движется мотоцикл. На это указывают и стрелки, нарисованные на дороге.

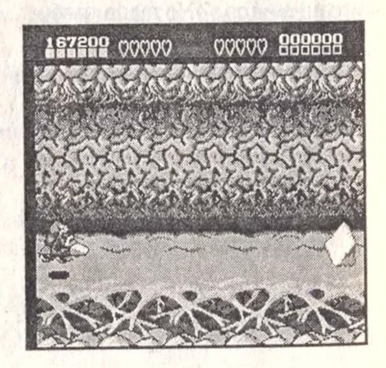
— на различных поворотах постарайтесь как можно быстрее менять направление, для чего нужно быстро ориентироваться и нажимать соответствующие кнопки направления.

— естественно, с первого раза ничего не получится, поэтому раз от раза постарайтесь нарабатывать опыт и запоминать маршрут.

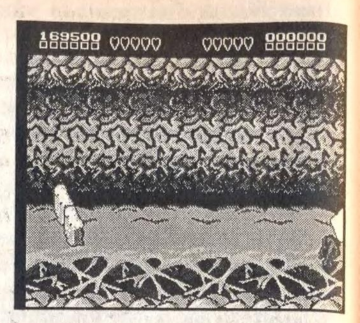
Когда гонки закончатся, вам нужно будет расправиться с самим шаром, что не представляет никакого труда — просто отпинайте его, как это уже не раз делали с другими боссами.

Четвертая карта: Революция

Ну, вот мы и подошли к последнему уровню в игре. Пройдя его, мы будем сражаться с главным злодеем, а точнее, со злодейкой — Королевой Тьмы. А пока нам нужно осилить целый уровень. Попадаем мы на сей раз на здание, в котором и засела королева, вернее, на карниз этого здания, по которому нужно взобраться на самый верх. Делать это нужно при помощи разнообразных платформ и пружин, расположенных в разных местах на здании. Учтите, что здание при ваших перемещениях постоянно крутится, поэтому вы всегда остаетесь в середине экрана, двигается лишь периметр здания. По этой причине и прыжки ваши будут иметь несколько другое значение. Внимательно следите за тем, чтобы верно достигать всех платформ. Начинаем на нижней платформе, где слева на нас сразу нападает свинья. Убейте ее тремя ударами, после чего по нескольким выступам заберитесь на верхний из них. Не запрыгивая на карниз над вами, осмотритесь: на карнизе пока никого нет, но, как только вы туда запрыгните, появится колючий шар, летающий вокруг здания. Поэтому с верхнего уступа сразу прыгайте вправо и оттуда тут же на уступ справа вверху. По таким же уступам заберитесь на верхний карниз, но учтите, что последняя перед карнизом платформочка время от времени исчезает (она отличается от остальных, так как окрашена в зеленый цвет). Здесь убейте свинью и по пружинам, под вашим весом опускающимся, поднимитесь еще на один карниз вверх. Отсюда по другим пружинам, которые подкидывают вас вверх, заберитесь по периметру здания на первый попавшийся карниз, где убейте



третью попавшуюся вам на дороге свинью. Здесь запрыгните на пружину и немного обождите, пока вверху появится шар, скачущий по периметру. Ваша задача — запрыгнуть вверх и, избегая встречи с колючками этого шара, допрыгать до еще одной пружины, а с ее помощью уже забраться на следующий карниз. На нем убейте свинью и с помощью пружины заберитесь еще на этаж выше. Здесь на вас нападет зеленое облако, которое удобнее всего будет убить с помощью палки (ее можно было взять еще в самом начале), а если таковой нет, действуйте своими силами.



После этого постепенно забирайтесь вверх, по пути уничтожая красных свиней и зеленые облака. В том месте, где здание само непроизвольно крутится, по пружинам взберитесь вверх, не запрыгивая сразу на тот карниз, где крутится шар с колючками. Выберите удачный момент, когда шар будет пролетать над вами, и тогда прыгайте. Чтобы уйти от шара и запрыгнуть на исчезающую платформу, не следует бежать вперед — тогда шар прилетит быстрее. Прыгайте небольшими, но высокими прыжками вперед, тогда шар будет летать медленно, и доберетесь до зеленого уступа. С него запрыгните вверх на карниз, а далее — по пружинам вверх. В том месте, где увидите две торчащие из здания палки, уцепитесь за одну из них и дождитесь, пока справа появится морда, которая начнет дуть. Если вы к этому моменту не уцепитесь за палку, вас сдует к чертовой бабушке. После следуйте вверх, обходя всяческих ветродуев, и скоро (а может, и не очень) вы доберетесь и до финала!

Так вот, добрались наконец-то! Ну и что же это такое!?! Разве за этим мы сюда шли, продирались сквозь немыслимое количество уровней? Такого легкого босса я еще не видел. Королева хоть и королева, а дерется под стать ее приспешникам — никудышно. Тактика ее состоит в том, чтобы, превратившись в крутящуюся воронку, ударить вас, но, представьте себе, она не может попасть во все углы комнаты! Сев в правом или левом углу, вы не попадетесь к ней в руки! А уж убить ее — дело времени.

Послесловие

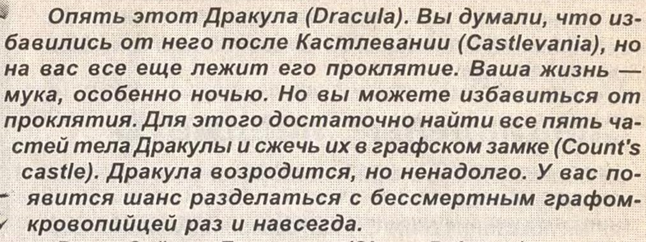
Да уж, финальная заставка, ради которой мы столько бились, явно не дотягивает до уровня того, к чему мы так стремились... королева в конце концов остается жива, да еще и грозится нам будущей расправой. Сматываясь, она грозится натравить на вас в будущем других своих приспешников, и одного из них мы точно встретим впоследствии — это Робо-Манус, один из главнейших боссов в игре Battle Toads & Double Dragon. Принцесса и Пимпл спасены, игра пройдена, что еще надо..? Но душа требует... продолжения!

Автор описания Денис НЯНЕНКО

CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST

КАСТЛЕВАНИЯ 2: СТРАНСТВИЯ САЙМОНА

Konami • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆



Опять этот Дракула (Dracula). Вы думали, что избавились от него после Кастлевании (Castlevania), но на вас все еще лежит его проклятие. Ваша жизнь — мука, особенно ночью. Но вы можете избавиться от проклятия. Для этого достаточно найти все пять частей тела Дракулы и сжечь их в графском замке (Count's castle). Дракула возродится, но ненадолго. У вас появится шанс разделаться с бессмертным графом-кровопийцей раз и навсегда.

Вы — Саймон Бельмонт (Simon Belmont) — истребитель вампиров, герой Кастлевании.

Предыстория



У вас три жизни, и все их очень легко потерять. Если уровень жизни достигает нулевой отметки, то считайте, что одной жизнью стало меньше. Если вы попали в водную ловушку, — второй жизни как не бывало. Вас преследуют целые орды врагов, так что ведите себя осторожно. Ну вот, а теперь о приятном... вы можете продолжать игру хоть до бесконечности, и не только это — каждый раз, когда вы теряете три жизни, можно ввести пароль. Так что вам не будет никаких оправданий, если вы не сыграете игру до конца, особенно со всей той информацией, которая собрана нами в этой главе. Единственное досадное обстоятельство в продолжении игры состоит в том, что вы возвращаетесь на первый уровень по жизненному опыту и лишаетесь всех ваших сердец. Это, однако, не так уж и важно. Вы, будучи даже малоопытным Саймоном, сможете разделаться с Дракулой, если правильно подберете снаряжение.

Оружие

Любимое оружие Саймона — бич (whip), хотя он может использовать и иные предметы в качестве оружия.

Кожаный Бич (Leather Whip) — ваше основное и повседневное оружие. Вы должны обзавестись им при первой же возможности.

Шипастый Бич (Thorn Whip) — чуть длиннее и чуть опаснее кожаного, но очень капризный.

Цепной Бич (Chain Whip) сослужит вам добрую службу на первом этапе странствий, но лучше к нему не привыкать.

Утренняя Звезда (Morning Star) — самый длинный и самый мощный бич.

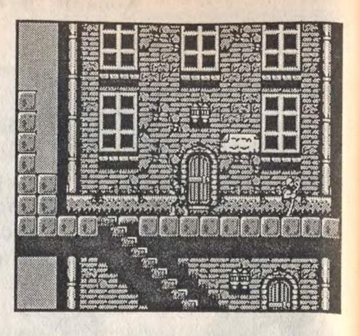
Огненный Бич (Flame Whip) — та же Утренняя Звезда, но усиленная магическим пламенем. Это крайнее средство в арсенале истребителя вампиров.

Кинжал (Dagger) — прекрасное, но слабое метательное оружие.

Серебряный Стилет (Silver Knife) сильнее Кинжала и летит дальше, но каждый его бросок обойдется вам в сердце.

Золотой Стилет (Gold Knife) еще лучше других ножей, но каждый его бросок будет стоить вам два сердца.

Пламя (Flame) — весьма остроумное оружие. Создает факел пламени, способный поглотить любого врага, если тот окажется настолько глуп, что влетит в него без оглядки. Радиус действия, однако, невелик, и каждое употребление обойдется вам в сердце.



Специальные предметы

Вдобавок к оружию в игре используются некоторые специальные предметы.

Белый Кристалл (White Crystal) позволяет увидеть невидимое, а также придает вам некоторые магические силы.

Голубой Кристалл (Blue Crystal) потребуется вам позже, а его функции такие же, как и у Белого Кристалла.

Красный Кристалл (Red Crystal) — самый мощный из кристаллов.

Святая вода (Holy Water) — одно из наиболее полезных специальных средств. Приобретите ее при первой же возможности. Святую Воду можно использовать как оружие против большинства из врагов, но это не самое лучшее ее применение. Используйте ее главным образом для сокрушения стен и обнаружения секретных переходов и спрятанных специальных предметов.

Чеснок (Garlic) несколько ослабит ваших врагов, но его лучше употреблять в некоторых определенных местах, чтобы выманить друзей — заставить их появиться перед вами.

Лавры (Laurels) обеспечат вам временную невидимость. Используйте их, когда будете пробираться по вредоносным болотам и топям, а также для защиты в наиболее жестоких сражениях.

Многие из врагов, обращаясь в прах, оставят вам Сердца (Hearts). Большие сердца ценятся дороже, чем маленькие, а целые — дороже, чем половинки.

Шелковая Сумка (Silk Bag) позволит вам таскать с собой больше специальных предметов.

Магический Крест (Magic Cross) понадобится вам в конце игры.

В каждом из дворцов вам потребуется Дубовый Кол (Oak Stake).

Друзья

Многие из горожан снабдят вас информацией или продадут специальные предметы. Тщательно исследуйте каждый из городов, выискивая в них все, что может быть вам полезно. Днем в городах безопасно, иное дело — ночью.

В некоторых строго определенных местах игрового поля могут появляться персонажи, которые подарят или продадут вам ценные специальные предметы. Следите за этими местами.

Когда ослабеете, попробуйте обратиться к священникам. Они восстановят вашу жизненную энергию. Церковь найдете по кресту над дверью. В каждом из городов находится одна церковь.

Враги

О, враги. Их превеликое множество. Это летучие мыши-кровососы (как же без них?), злобные вороны, зомби, растения-людоеды, призрачные глаза и множество Другой нечисти. Вы встретитесь со всеми ними в ходе ваших странствий. Главных ваших врагов всего лишь три — Мрачный Жнец (Grim Reaper), Вампирелла (Vampira) и сам Дракула.

Некоторые из врагов, вроде Капель (Blobs) или Воронов (Ravens), вызовут у вас досаду своей назойливостью. Они постоянно будут приставать к вам, и от них иногда будет весьма



трудно отделаться. И все же не обращайте на них особого внимания. Отмахнитесь бичом и продолжайте свой путь.

Прохождение

Общая стратегия

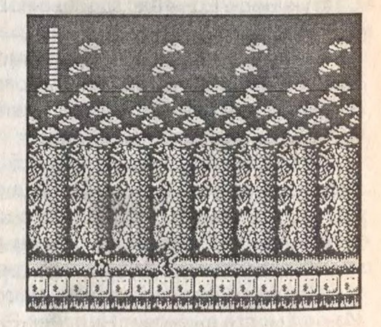
Вам нужно освоить несколько технических приемов. Главный из них — молниеносный удар бичом. Если у вас есть рукоятка Турбо (Turbo), используйте ее на кнопке B. Если рукоятки нет, попросту научитесь щелкать бичом.

Прыжки в этой игре, за малым исключением, очень просты. Проведите Саймона по одному из отдельных блоков и приглядитесь, насколько он может сойти с этого блока, не падая вниз. Вы обнаружите, что он как бы зависает на ногтях пальцев ног. Используйте это наблюдение в постановке прыжка в длину или тогда, когда габариты помещения не позволяют совершать обычные прыжки в высоту.

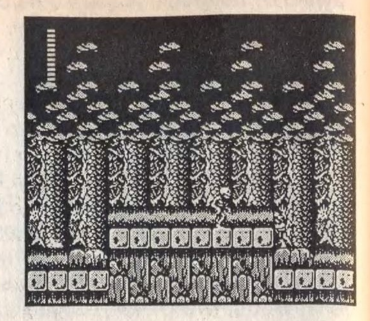
Вам много раз за игру придется собирать сердца, чтобы выкупить нужные вам специальные предметы. Правда, в недругах у вас недостатка не будет, уж об этом-то можете не беспокоиться. И все же, вы можете облегчить себе жизнь, если сумеете обнаружить, каким образом в игру вводятся монстры. Каждый из монстров появляется тогда, когда вы пересекаете строго определенный участок игрового поля на экране. Используйте эту особенность игры себе на пользу. Отыщите местечко, откуда вы сможете легко убить монстра, и двигайтесь назад-вперед, убивая его при каждом новом появлении и набирая таким образом столько сердец, сколько вам будет нужно.

Следите за временем. На внутреннем экране высвечивается текущее игровое время. После заката солнца (6 часов пополудни) наступает ночь. В городах появляются зомби и летучие мыши. За городской чертой вас будут преследовать те же самые враги, но убить их будет вдвое труднее. Правда, после своей гибели они оставят вам больше сердец. Не дайте ночи застать вас врасплох и за пределами города в начале игры, поскольку в городе все же безопаснее. Позже, втянувшись в игру, вы, быть может, уже перестанете обращать на это внимание. И все-таки, если предчувствие подскажет вам, что у вас могут возникнуть неприятности, дождитесь дня и лишь затем выходите из города. Кроме того, вы всегда можете посетить церковь или прикупить то или другое в городских магазинах даже ночью.

В этой игре полным-полно всевозможных ловушек и хитростей. Среди наиболее часто встречающихся — ложные стены и полы. Некоторые из ловушек можно очень просто обойти. Многие можно уничтожить, используя Святую Воду. Я укажу такие ловушки, когда буду описывать игру по уровням. Есть и иные «обманки». Например, существуют места, куда вам придется добираться, совершая очень трудный и опасный прыжок... и где вы обнаружите врага стоящим прямо на том месте, куда вы собирались приземлиться. Или, поднимаясь и спускаясь по лестнице, вы наткнетесь на поджидающего вас монстра. Осторожно передвигаясь и правильно рассчитывая время, вы пройдете большинство из таких опасных мест без особого ущерба для себя.



Хотя, в общем-то, проблема жизни и смерти не является для вас особенно насущной. Поскольку вы можете продолжать игру столько раз, сколько вам заблагорассудится, лучшей тактики, чем двигаться в нужном вам направлении, пожалуй, и не придумаешь. Приобретенные специальные предметы становятся вашими, и лишиться их вы уже не можете,



если сами того не захотите (это не касается сердец и жизненного опыта). После гибели вы включаетесь в игру с того момента, на котором игра была прервана, так что смерть нельзя считать серьезным наказанием. Конечно, если вы пурист по натуре, то захотите попытаться вообще избежать смерти. Однако игру можно сыграть до конца даже и в том случае, если вы неважный игрок. Попросту — не сдавайтесь.

Познакомившись с тем, что описано ниже, вы научитесь побеждать в этой игре. Играйте, руководствуясь данными инструкциями, или попытайтесь сыграть по-своему. Строго определенного сценария в игре нет. Мои советы не исчерпывают всех возможностей. Тем не менее, по ходу игры вам потребуются конкретные предметы в строго определенных точках пространства. Если вы будете следовать советам, у вас всегда окажутся под рукой нужные предметы и достаточно мощное оружие, чтобы пройти через всю игру. Вам нужно будет исследовать каждый из тех городов, в которые вы попадете, и поговорить с каждым из горожан. В результате вы приобретете дополнительную информацию.

Восточные земли (East Lands)

Игра начнется для вас в городе Иова (Jova). Идите на восток (East) и вниз по первой лестнице, пока не встретитесь с незнакомцем в плаще с надвинутым на голову капюшоном. Купите у него Белый Кристалл за 50 сердец. Видите дверную арку рядом с фигурой незнакомца? Там вы можете приобрести Святую Воду, но для этого вам нужно раздобыть следующие 50 сердец. Выйдите из города в восточном направлении и, оказавшись за городской чертой, задайте трепку волкам (wolves) и Фредди (Freddies). Лучшее место для этого сражения — середина первой из тропинок. Вы можете, обосновавшись там, двигаться назад и вперед и истреблять волков, которые будут появляться перед вами. Не увлекайтесь. Если ночь застанет вас за чертой города, вы внезапно осознаете, что ваши враги стали вдруг намного сильнее и свирепее. Если раньше хватало двух ударов бича, чтобы уничтожить волка, то теперь приходится бить его четыре раза. Не стойте столбом на одном месте, щелкая бичом, а неустанно перемещайтесь, иначе кровожадные твари не оставят от вас мокрого места.

На обратном пути в город используйте жутких зеленых Зомби (Zombies) в качестве мишеней, практикуясь в умении владеть бичом. Зомби достаточно глупы, чтобы нападать на вас, невзирая на последствия. Поднимитесь по лестнице на один пролет и остановитесь перед фасадом церкви. Используя описанную в разделе «Общая стратегия» тактику, обзаведитесь сердцами. Днем вы сможете набрать около 50 сердец или даже чуть более. Пойдите купите Святую Воду. Если вас здорово потрепали, зайдите в церковь и поговорите со священником. Он вас излечит.

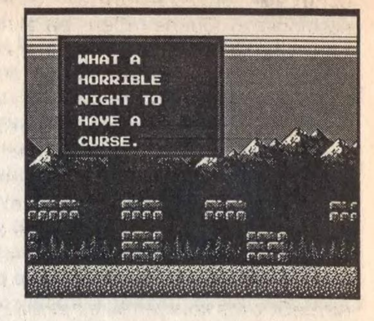
Поднакопив еще 100 сердец, можно позволить себе приобрести Шипастый Бич. Его продадут вам под дверной аркой. Чтобы попасть туда, направьтесь из восточной окраины города (нижнего ее яруса) на запад (West). Перепрыгнув через два водоема, поднимитесь по второй лестнице и войдите в открытую дверь.

Что ж, теперь, когда у вас есть три специальных предмета, приобретенных в этом городе, пора отправляться дальше. Если вы хотите странствовать в относительной безопасности, переждите ночь и отправьтесь в путь на рассвете. Вероятность того, что вас застанет в лесу ночь, при этом значительно уменьшится. Отметьте, что хватает одного удара Шипастого Бича, чтобы отправить Зомби в небытие.

Идите на восток по первой из тропинок, затем перейдите через Южный Мост (South Bridge). Из-под моста выскочит Человек-Рыба (Fish Man) и метнет в вас огненный шар, если вы замеш-



кaетесь. Но одного щелчка вашего бича хватит, чтобы призвать его к порядку, так что особых забот он вам вроде бы доставить не должен. Ступайте дальше, не снимая пальца с кнопки, управляющей бичом.



На следующем отрезке игрового поля вы ступите в Лес Верос (Veros Woods). Идите по главной дороге, на следующем отрезке поднимитесь по лестнице и продолжите путь на восток. Там перед вами откроется город Верос, где вы сможете обзавестись кое-какими добавочными специальными предметами, представляющими для вас определенный интерес.

Перепрыгните через водоем и войдите в первую из дверей. Пройдите комнату до конца и плесните Святой Водой на стену. Поняли теперь, чем хороша Святая Вода? Войдите внутрь и купите за 50 сердец Кинжал.

Чтобы обзавестись иными сокровищами, вам потребуются еще сердца, поэтому принимайтесь за привычный уже для вас ритуал. У восточной окраины города вы наткнетесь на Призрачное Око (Ghostly Eyeball). Подпрыгните и хлестните его бичом до того, как оно на вас набросится. Затем, чтобы запрыгнуть на платформу с Фредди, разгонитесь и взлетите, оттолкнувшись от самого края площадки. Оттолкнувшись раньше, вы свалитесь в жидкость под вами. Утонуть, может быть, и не утонете, но пользы от этого не будет никакой.

Если к этому моменту наступит ночь, вернитесь в город и опять побродите вокруг церкви. Вы обнаружите там очень много Зомби. Будьте осторожны. В этом городе множество летучих мышей, их нет разве только в церкви. Когда поднакопите 150 сердец, отыщите дверь на восточной окраине города и поднимитесь по лестнице на один пролет. Оказавшись в центре комнаты, плесните на пол Святой Водой, и вам откроется тайный ход. Спуститесь в него и купите Цепной Бич. Вот так-то лучше. Хорошее оружие — хороший друг.

Выйдя из города, возьмите курс на запад, поднимитесь по верхней тропинке, поверните на восток и войдите во дворец Беркли.

Дворец Беркли (Berkeley Mansion)

Как вам это нравится? Куда идти, если и идти-то, вроде, некуда? Секрет содержится в тех предметах, которыми вы обзавелись в пройденных вами городах. Если забыли о чем речь, попробуйте глянуть через Белый Кристалл, который помогает увидеть невидимое. Ага, видите? Лифт!

Поднимитесь на лифте на лестничную площадку и совершите прыжок в восточном направлении. Вы хотели бы, конечно, перепрыгнуть с первой лестничной площадки на вторую, но там вас поджидает некий отвратительный на вид головорез. Если хотите, метните в него издали Кинжал, но можете также прыгнуть и еще до приземления хлестнуть его бичом. У вас все получится, если вы верно рассчитаете время. Если расчет окажется неправильным, вы испытаете долгое забытье и расстанетесь с очередной жизнью.

Идите дальше на восток и поднимитесь вверх по первой лестнице. Вам нужны сердца, поэтому истребляйте по дороге всех врагов, которые будут вам попадаться. Убедитесь в том, что у вас есть не менее 50 сердец. После первой лестницы идите на запад, перепрыгивая с платформы на платформу, затем возьмите курс на восток. Остановитесь у края площадки. Прежде чем прыгнуть, приглядитесь к выступу, расположенному немного выше того помоста, где вы стоите. Часть блоков, из которых он сделан, установлена с подвохом. Вам нужно прыгнуть на третий из них, считая с края. Чтобы совершить этот прыжок, разгонитесь до самого крайнего блока той площадки, на которой сейчас стоите, и в самый последний момент прыгните. Не беспокойтесь, блоки-ловушки вам не помешают.

Продолжайте идти на восток. Вам встретится по пути еще один Фредди, который забросает вас костями. Сбейте его ударом бича и увернитесь от костей, отшатнувшись назад. Атакуйте монстра в прыжке — результат окажется лучшим. Дойдя до конца этой площадки, спуститесь на два яруса и вновь возьмите курс на запад. Сойдите по лестнице вниз, станьте лицом на восток и разрушьте стену перед вами, плеснув на нее Святой Водой. Подберите книгу и ступайте дальше на запад, затем поднимитесь на два пролета вверх и вновь возьмите курс на запад. Осторожно перемахните через шипы и купите за 50 сердец Дубовый Кол у молодца с надвинутым на голову капюшоном. Направьтесь на восток и спуститесь вниз по трем лестницам. Оказавшись внизу, вновь возьмите курс на восток, но остановитесь, не доходя до второй из колонн. Два блока, расположенные у колонны, фальшивые. Перепрыгните через них и ступайте дальше на восток. Поднявшись по лестнице, вы наткнетесь на Шар (Orb). Снимите с внутреннего экрана Дубовый Кол, воткните его в Шар, и перед вами окажется Ребро (Rib) Дракулы. Это первое из тех сокровищ, которые вы должны собрать в своих странствиях. Используйте Ребро в качестве щита, вызывая его с подэкрана в случае необходимости.

Самый простой способ выбраться из дворца — это вернуться к блокам-ловушкам у второй колонны и спрыгнуть вниз. Затем идите на запад к первой лестнице. Поднимитесь по ней и вновь возьмите курс на запад. Перепрыгните с блока на блок и спрыгните вниз к выходу.

Восточные земли, часть 2

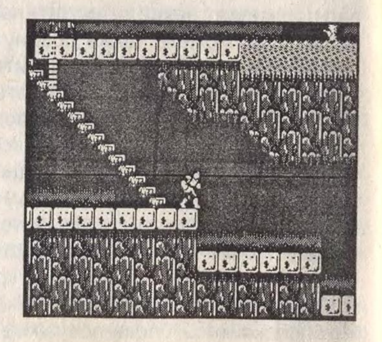
Оставив за собою дворец, двигайтесь на восток через лес Дэнис (Denis Woods) по тропинке Дэби (Dabi's Path). Продолжайте двигаться на восток, пока не достигнете самого верха. В следующем эпизоде идите вниз по тропинке и уничтожьте Святой Водой два блока-ловушки, которые найдете к востоку от себя. Продолжайте идти на восток, пока не упретесь в стену. Плесните на нее Святой Водой и подберите Священное Пламя (Sacred Flame). Двигайтесь на восток, углубляясь в лес Альджиба (Aljiba Woods).

Будьте внимательны — вас подстерегают пауки (Spiders) и растянутая ими паутина (Web). Убить пауков нетрудно, но лучше как можно быстрее пройти мимо них. А вот паутина, если вы в нее попадетесь, доставит вам массу неприятностей. Это больно, уж вы мне поверьте.

Продолжая двигаться на восток, спуститесь по лестнице. Позже вам придется пройти по этой же дороге в обратном направлении. Еще некоторое время держите путь на восток и, наконец, войдите в город Альджиба (Town of Aljiba).

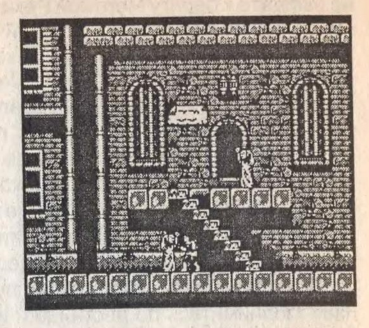
Вам нужно 150 сердец для покупки специальных предметов, поэтому отправляйтесь на восточную окраину города и соберите сердца из торчащих из земли Рук Зомби (Zombie Hands). Пройдите тропинку до конца, затем вернитесь, чтобы еще раз снять урожай сердец. Даже если наступит ночь, продолжайте то же занятие. Руки не доставят вам особых неприятностей, разве что стегать их придется вдвое дольше. Зато и сердец от них получите больше.

Закончив со сбором сердец, возвращайтесь в Альджибу и поднимитесь по первой лестнице. Очутившись наверху, отыщите незапертую дверь. Плесните Святой Водой на пол комнаты и спуститесь в открывшийся перед вами подвал, где приобретите Лавры. Купите двойной комплект (т.е. четыре предмета), затем ступайте на западную окраину города и войдите там в дверь, расположенную на запад от указателя. Плесните немного Святой Воды на пол, и вы получите возможность обзавестись Чесноком. Вернитесь на Кладбище (Graveyard) и бросьте перед собой Чеснок. У вас находятся две головки, вы же бросьте лишь одну из них (иначе позже придется прикупать еще). Выключите Турбо, если вы его использовали. Впрочем, ненароком, можно бросить и две го-





ловки. Если вы не видите Чеснок там, куда бросили, отойдите немножко в сторону и увидите его на том месте, где только что стояли. Тут же появится молодец с капюшоном. Купите у него Серебряный Стилет.



Здесь же, в Альджибе, вы можете приобрести еще коечто для вас полезное. Если будете внимательны, вероятно, уловите намек на то, что некто хотел бы с вами встретиться. Спуститесь на два пролета по лестнице, которую отыщите на восточной окраине города, затем двигайтесь в западном направлении, пока не наткнетесь на Рыцаря (Knight). Выменяйте у него Голубой Кристалл, предложив взамен свой Белый.

Восточные земли (East Lands), часть 3

Чтобы попасть в следующий дворец, ступайте на восток, оставив за спиною Альджибу. Увидев длинную, спускающуюся вниз лестницу, воспользуйтесь ею. Добравшись до нижнего яруса, идите на восток. Будьте осторожны на шатких платформах. Шагайте по ним или двигайтесь прыжками, но делайте это осторожно, иначе свалитесь вниз и утонете. Двигайтесь в прежнем направлении, пока не окажетесь в тупике. Положение только кажется безвыходным — из тупика можно выбраться. Снимите Голубой Кристалл с внутреннего окна, опуститесь на колени у кромки воды и выждите 4—5 секунд. Откроется потайной ход, которым и попадете во дворец Лаубер

Дворец Лаубер (Lauber Mansion)

Войдя во дворец, продолжайте двигаться на восток вдоль бегущей по низу тропинки. Здесь вам снова встретится Фредди, который попытается забросать вас костями. Сбивайте их бичом, когда будете проходить мимо. Лучше всего делать это в прыжке, тогда к ним можно подобраться очень близко.

После нескольких прыжков через водоемы вы окажетесь перед чем-то похожим на стену. Но вы, надо полагать, уже привыкли к тому, что не все в этой игре является тем, чем кажется. Прыгните прямо на стену и увидите, что она ложная.

Продолжайте двигаться на восток, будьте особенно осторожны на шатких блоках, которые могут сбросить вас вниз. Перепрыгните через них и шагайте дальше. Купите Дубовый Кол у молодца в капюшоне, повернитесь к нему спиной и поднимитесь по лестнице на три пролета. Повернитесь лицом на восток и снова взбирайтесь по лестнице. Теперь ступайте в западном направлении и вспрыгните на блоки, сложенные буквой «L». Будьте осторожны, делая этот прыжок. Отталкивайтесь от самого края, иначе свалитесь вниз, не долетев до цели.

Оказавшись наверху, повернитесь лицом на восток и поднимитесь по лестнице, затем поверните на запад и спуститесь вниз. Там по направлению на восток вы увидите Шар, уже поджидающий вас, и ваш Дубовый Кол. Здесь вы найдете Сердце Дракулы — громадную штуковину, без которой вам не обойтись.

Западные земли (West Lands)

Отлично. Теперь выходите из дворца и ступайте на запад. Пересеките уже знакомую вам Иову и следуйте дальше, держа прежний курс. За Йовой вам преградит путь ужасное болото Беласко (Belasco Marsh). Здесь вас поджидают новые и еще более опасные враги, но вы можете использовать Ребро Дракулы как щит, чтобы прикрыться им от огненных шаров.

Когда ступите в болото, используйте один из ваших Лавров, чтобы защититься от вредоносного действия трясины, и продолжайте идти в западном направлении. Шагайте до тех пор, пока

не выйдете к берегу Мертвой Реки (Dead River), где увидите лодочника (Boatman). Потолкуйте с ним, и он перевезет вас на другой берег. Будьте осторожны и берегитесь нападения Человека-Рыбы, поскольку вы уязвимы, пока сидите в лодке.

Преодолев Мертвую Реку, продолжайте двигаться на запад и пересеките город Альдору (Aldora), где можете пополнить запасы Лавров и Чеснока, а также подлечиться, а затем спуститесь вниз по лестнице. Там вас подстерегают ловушки из ложных блоков. Чтобы избежать первой из них, прыгните подальше. Затем подойдите к самому краю платформы и приготовьтесь к следующему прыжку. Два блока в самом центре платформы с подвохом — перепрыгните через них и продолжите движение в западном направлении.

Добравшись до кладбища, идите дальше, пока не окажетесь в тупике. Бросьте вторую головку Чеснока, и тут же появится молодец в капюшоне. Купите у него Шелковую Сумку.

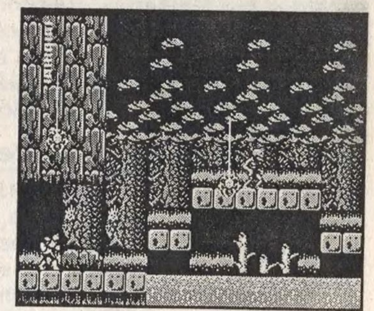
Возвращайтесь назад тем же путем, каким пришли, и используйте Лавры, чтобы преодолеть лаву. Поднимитесь по лестнице и идите на запад, в город Андолу (Andole). Если у вас есть 200 сердец, купите Утреннюю Звезду (самый полезный из бичей). Если в кармане пусто, ступайте на западную окраину города и добудьте сердца, истребляя Мумии (Mummies) и Скелеты Пиратов (Pirate Skeletons) — плавающие и извергающие пламя головы. Найдите место, с которого можно убивать Мумии без особого труда, и двигайтесь вперед и назад, вынуждая их появляться на экране.

Собрав нужную сумму, вернитесь в Андолу, в западную ее часть. Поднимитесь там по лестнице и войдите в первую же дверь, которая откроется к востоку от вас. За дверью спуститесь в подвал и купите, наконец, вожделенный бич. Затем возвращайтесь в Альдору и выменяйте Красный Кристалл (отдав взамен Голубой) — похожий обмен вы уже совершали в Альджибе. Вы найдете Рыцаря в центральной части города, когда подниметесь на верхнюю площадку.

Теперь, когда вы обзавелись Утренней Звездой и Красным Кристаллом, возвращайтесь к Мертвой Реке (курс на восток). Пересеките ее, перенесите на внутренний экран Сердце Дракулы (поместив рядом с Ребром) и переговорите с лодочником. Он отвезет вас во дворец Брамса. Подойдите к двери дворца и переступите порог.

Дворец Брамса (Brahm's Mansion)

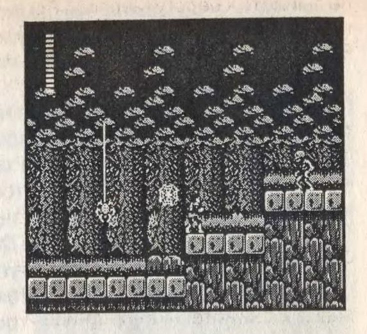
Перепрыгните через шипы и шагайте по лестницам на восток. Поднимитесь на три пролета и повернитесь на запад, где вам придется подняться еще на два. Я вас понимаю — ужасно много приходится карабкаться по лестницам в этой игре. Тем не менее вам придется подняться еще на два пролета и там снова повернуть на восток. Используйте Ребро в качестве защиты от огненных шаров, которыми забросает вас Горгулья (Gargoyle), и, продвигаясь дальше, спуститесь к следующему ряду лестниц. Пройдите мимо Рыцаря, который встретится вам внизу, и перепрыгните через шипы. Пользуясь Святой Водой, уничтожьте блоки в конце перехода и подберите вторую книгу. Ну вот, хорошо. У вас уже есть Красный Кристалл. Теперь вы узнаете, для чего он может пригодиться.



От ниши, в которой нашли книгу, ступайте на восток и выкупите Дубовый Кол у молодца в плаще с капюшоном. Обзаведясь Колом, направьтесь вниз, а там, на самом нижнем ярусе, двигайтесь на восток. Пройдя через прихожую, в которой будет множество летучих мышей, вы попадете в длинную комнату. Там вас поджидает Мрачный Жнец (Grim Reaper). Победив его в сражении, вы получите в награду Золотой Стилет. Если вы не решаетесь с ходу вступить в схватку с Мрачным Жнецом, проскользните мимо него и в следующей комнате добудьте Око (Eyeball) Дракулы из находящегося там Шара. Затем возвращайтесь и сразитесь с Мрачным Жнецом.



Тактика битвы проста. Ворвитесь в комнату, подпрыгните и пустите в ход бич. Уворачиваясь от машущих кос чудовища, хлещите его бичом, сколько сможете. Убить Жнеца удастся не сразу, но он движется сравнительно медленно, так что у вас будет шанс расправиться с ним до того, как он серьезно за вас возьмется.



Подберите Золотой Стилет и уходите из дворца. К сожалению, идти придется уже знакомыми вам дорогами, так как более короткий путь нам не известен. Лишь в одном месте можно слегка «срезать угол». Если вы пройдетесь по верхнему коридору, там, в восточном его конце, обнаружится ложная стена... Этим вы сэкономите себе две лестницы.

Западные земли, часть 2

Оставив дворец позади, двигайтесь на запад и форсируйте реку, перепрыгивая с блока на блок.

Это сложно, но возможно. Попытайтесь так рассчитать прыжки, чтобы вы оказывались на блоке в тот момент, когда он находится в самом верхнем положении над водой. Прыгайте с самого края блока, когда одна нога уже висит над водою, а сам блок находится в нижней точке.

Перебравшись через реку, идите в западном направлении, истребляя по дороге некоторых новых врагов. Наблюдайте за небом, откуда могут свалиться на вашу голову Вороны. Вы отобьетесь от них, если будете держать бич наготове. На вас навалится также Растение-Людоед (Man-Eating Plant), но Ребро надежно защитит вас от ударов ветвей хищника. Идите, пока не встретите молодца в плаще с капюшоном, у которого разживетесь Алмазом. После этого возвращайтесь к лодочнику и вновь переправьтесь в его лодке через реку. Идите на запад, пересеките Альдору и Андолу и углубитесь в Пустошь Джем (Jam Wasteland).

В Андоле, на восточной ее окраине, пополните свой запас Лавров. Вам они очень пригодятся в дальнейшем. Убедившись, что у вас есть по меньшей мере четыре этих штуковины, отправляйтесь в путь. По-прежнему держите курс на запад. В конце дороги вам преградит путь скала, но там можно пройти. Вначале на внутреннем экране выберите Красный Кристалл, а потом пригнитесь на несколько секунд. Возникнет смерч и отнесет вас к Замку Бодли. Преодолев это препятствие, вы окажетесь у входа во дворец Бодли (Bodley Mansion). Не торопитесь входить в него, прежде прогуляйтесь немного в западном направлении, но держитесь настороже. Дорожка, которая появится на вашем экране, круто обрывается, и вы можете свалиться в воду. Помните, как попали во дворец Лаубер? Тут то же самое. Достаньте Красный Кристалл и опуститесь на пару секунд на колени — перед вами появится дорожка, по которой можно спуститься вниз.

Теперь идите тропою Юта (Uta's Path) на восток и вверх. Вам придется прокладывать путь сквозь нагромождения блоков, используя Святую Воду, но вы все же продолжайте идти вперед в западном направлении. Берегитесь летающих черепов (Flying Skulls).

Существуют некоторые нюансы. Возможно, вы попадете в местечко, откуда, посмотрев в восточном направлении, увидите все того же молодца в плаще с капюшоном, стоящим в будке, выстроенной из блоков. Пройдя по крыше этой будки, спрыгните на подвижную платформу. Используя Святую Воду, проломите стену и заберите у молодца Огненный Бич. Обзаведясь Огненным Бичом, возвращайтесь ко входу во дворец Бодли.

Дворец Бодли (Bodley Mansion)

Когда войдете во дворец, поверните на восток и поднимитесь по первой лестнице. Продолжайте подъем, переходя с лестницы на лестницу. Будьте внимательны перед четвертой лестницей — там ложный пол. Когда подниметесь наверх, идите на запад, затем на восток. Там вам

предстоит сделать сложный прыжок, который может закончиться приземлением на шипы, если вы ошибетесь, но все же продолжайте двигаться на восток. Взойдите на верхнюю дорожку и идите дальше даже тогда, когда вам покажется, что вы зашли в тупик. Перед вами всего лишь еще одна ложная стена.

Теперь спуститесь вниз на пару пролетов и используйте Святую Воду, чтобы проломить кирпичи в восточном конце коридора. Продолжайте спускаться, пока не увидите, что дальше идти некуда. Затем поверните на запад и отыщите еще одну ложную стену. Пройдите сквозь нее и купите Дубовый Кол. После этого ступайте на запад, проникните сквозь ложный пол, продвиньтесь еще дальше на запад и спуститесь на ярус ниже. Идите на восток, там найдете Шар и обретете Ноготь (Nail) Дракулы. Далее идите на запад и вверх и покиньте дворец. При дальнейшем движении вы попадете в тупик, из которого, казалось бы, нет выхода, но вы сможете продолжить путь на запад, если пройдете сквозь краешек экрана. Не утруждайте себя карабканьем по лестницам, а идите по тропинке. Вам не удастся вспрыгнуть на помост из блоков, но туда можно попасть другим способом. Фокус состоит в том, чтобы уничтожить Святой Водой блоки, преграждающие вам путь. Перед вами находится верхняя дорожка, по которой невозможно пройти, и дорожка пониже с нависающим над нею шипастым потолком и двумя рядами блоков. Проломите верхний ряд блоков Святой Водой, затем прыгните и плесните Святой Водой на блоки на другой стороне пролома. В конце коридора путь преградит ложная стена толщиной в 2 блока. Прыгните сквозь нее и продолжайте свой путь.

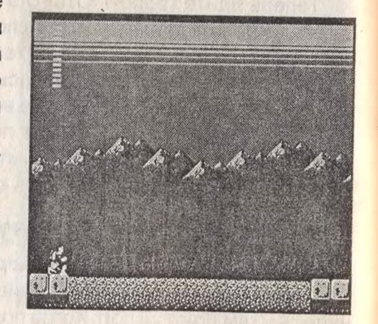
Западные земли, часть 3

Оставив за собой дворец Бодли, вновь ступайте на запад и отыщите тропку Юты на берегу озера.

На этот раз пройдите мимо того места, где приобрели Огненный Бич, и направляйтесь дальше на запад. Остерегайтесь Летающих Черепов (Flying Skulls) и Огнеметов (Flame Throwers). Преодолейте прыжком подвижные блоки над водой (хотя это достаточно просто сделать, вам все-таки придется проявить некоторую ловкость). Идите дальше на запад, пока не достигнете болота Джома (Joma Marsh). Чтобы пройти через болото, используйте Лавры. Если их у вас уже нет, возвращайтесь в Андолу и пополните запас.

Дворец Ларуба (Laruba Mansion)

Идите на восток и вверх по лестницам, затем на запад и снова вверх. Далее двигайтесь на восток и в конце пройдите сквозь экран. Теперь поднимитесь наверх и разыщите молодца в плаще с капюшоном. Купите у него Дубовый Кол, затем поднимитесь по лестнице и спускайтесь вниз, пока не достигнете дна. Двигаясь на восток, вы обнаружите комнату с Вампиреллой (Дочерью Дракулы?). Хлещите ее бичом, пока она будет летать вокруг вас. Когда бестия остановится и примется метать в вас огненные шары, отбегите к восточной или западной стенке комнаты и присядьте. Шары пролетят над вашей головой. Используйте в качестве щита Ребро, и все прочие шары будут от него просто-напросто отскакивать. Разделавшись с нею, обретете Магический Крест.

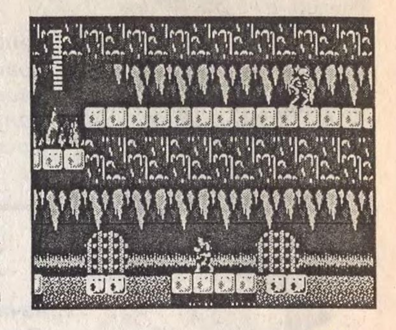


Завладев Крестом, отправляйтесь в соседнюю комнату и заберите оттуда Кольцо (Ring) Дракулы. Из этой комнаты идите на запад и прошмыгните мимо Вампиреллы. Продолжайте двигаться в том же направлении и прикупите Лавров у молодца в плаще с капюшоном, когда будете проходить мимо подвижных блоков, затем пройдите назад по собственному следу, поднимитесь на ярус выше и опять возьмите



курс на запад. Берегитесь пауков — они могут доставить вам множество неприятностей. Выходите из дворца.

Последняя атака



Теперь вам предстоит совершить долгое путешествие на восток. Возвращайтесь пройденным уже вами путем — мимо дворца Бодли и через город. Перейдите Северный Мост (North Bridge) и форсируйте небольшое болотце. За ним в лесу Доры (Dora Woods) наткнетесь на лестницу, ведущую вниз. Пересеките Город Иного Мира (Town of the Other World) и кладбище. На Западном Мосту (West Bridge) используйте Святую Воду, чтобы проложить дорогу сквозь блоки, громоздящиеся в самом его начале, затем перейдите мост и двигайтесь дальше, пока не окажетесь у замка Дракулы. Вам потребуется магический крест, чтобы уничтожить блоки на Западном мосту.

Замок Дракулы (Dracula's Castle)

За Западным Мостом стоит замок Дракулы. Ступайте в самый конец первого холла (двигаясь на восток) и плесните Святой Водой на преграждающие путь блоки, затем спуститесь вниз по открывшейся лестнице настолько, насколько сможете (соскользните по колонне на нижний ярус), и возьмите курс на запад. Вскарабкайтесь по лестницам и вспрыгните на колонну, сложенную из блоков. С нее спрыгните в пролом, спуститесь на самое дно и ступайте на восток. Вы, считайте, уже пришли.

Когда войдете в логово Дракулы, части его тела автоматически попадут в магическое пламя, которое возродит графа-кровопийцу.

В общем-то, победить Дракулу нетрудно. Во-первых, когда принесенные вами части тела воссоединятся и Дракула возродится, последует некоторая заминка, пока он будет собирать свои пожитки. Воспользуйтесь этим временем, чтобы задать ему хорошенькую трепку Огненным Бичом, только не слишком приближайтесь к нему при этом, иначе вам придется туго. Затем метните в него Золотой Стилет — очень эффективное оружие. После этого Дракула будет готов взяться за вас всерьез. Пока не поздно, защититесь от него Лаврами (вы должны держать их наготове), присядьте у алтаря и пустите в ход бич и Золотой Стилет. У вас есть шанс опередить чудовище. Вообще-то его можно победить и без Золотого Стилета, но мы рекомендуем использовать именно это оружие. Если вам не повезет, повторите попытку. Терять-то вам все равно уже нечего.

Автор описания Павел ЧЕРЕЙ

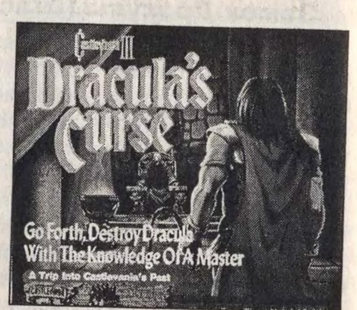
КАСТЛЕВАНИЯ 3

Konami • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

События в этой игре развиваются за век до рождения Саймона Бельмонта, истребителя вампиров. Граф Дракула еще жив-здоров и распространяет по всему европейскому континенту свою дьявольскую силу. Только один человек может остановить его. Это Тревор Бельмонт, прадедушка Саймона и сам охотник на вампиров.

Жизни и продолжения

В начале игры у вас есть три жизни. Каждая жизнь имеет свою Жизненную Силу (Life Gauge). Когда Тревора бьют враги, Жизненная Сила уменьшается. Когда она иссякает, Тревор умирает. При потере всех трех жизней игра заканчивается. Когда бы это ни произошло, вы можете продолжить игру или набрать пароль. Пароль позволяет вам начать игру с того уровня, до которого вы успели дойти, когда погибли. Не забудьте написать свое имя вместе с паролем.



Оружие

В этой игре есть четыре героя, включая Тревора, и каждый из них владеет собственным оружием. Основное оружие персонажа может быть использовано неограниченное число раз. За использование Оружия Варакия (Warakiya War Item) нужно каждый раз отдавать Сердце (Heart). О том, что еще можно купить за Сердце, читайте дальше в разделе «Специальные предметы».

Персонажи и их оружие

Алукард (Alucard)

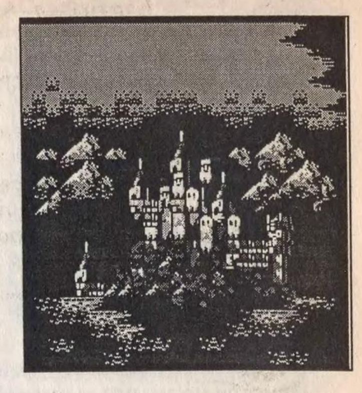
Главное оружие: Шар Разрушения (Ball of Destruction) — подходящее название. Сначала выстреливается только один шар. По мере того как возрастает сила, Алукард может стрелять сразу двумя или даже тремя шарами.

Оружие Варакия

Нет. У Алукарда особый талант (смотрите дальше раздел «Друзья»).

Грант ДаНэсти (Grant DaNasty)

Главное оружие: Кинжал (Dagger) — слабое оружие, и Гранту приходится очень близко подходить к врагам, чтобы поразить их с его помощью. Если он получает Кинжал в Окне Предметов (Item Window), он может метать его (но каждый бросок стоит одно Сердце). Если Грант прижат к стене, он будет бросать Кинжал в противоположную сторону, а если находится на потолке, то будет метать Кинжалы прямо вниз.



Оружие Варакия

Единственной разновидностью оружия, которым может еще пользоваться Грант, является Топор (Axe). Это оружие аналогично Боевому Топору Тревора Бельмонта и обладает точно такой же силой.

Сифа Белнадес (Sypha Belnades)

Главное оружие: Жезл Варакия (Warakiya Staff) имеет только один уровень силы.

Оружие Варакия

Пламя (Flames) сжигает почти все.

Замерзшие Кристаллы (Frozen Crystals) буквально морозят ваших врагов. Когда они заморожены, стукните их, и они развалятся.

Вспышки Молнии (Bolts of Lightning) летят в трех направлениях.

Тревор Бельмонт (Trevor Belmont)

Главное оружие: Существует три разновидности Мистического Кнута (Mystic Whip): Мистический Кнут, Кнут с Цепью (Chain Whip) и Длинный Кнут с Цепью (Long Chain Whip).

Оружие Варакия

Бумеранг Баньши (Banshee Boomerang) способен летать только поперек экрана. Он возвращается назад, достигнув края экрана, однако вы не сможете его поймать.

Боевой Топор (Battle Axe) летит по дуге, срубая все на своем пути.

Кинжал летит строго поперек экрана.

Святая Вода (Sacred Water) летит по низкой дуге. Когда она достигает земли, возникает небольшая вспышка.

Специальные предметы

Мешок Призов (Bonus Bag) добавляет очки к вашему счету.

Двойная Неприятность (Double Trouble) (символ II) позволяет вам стрелять по очереди из двух видов Оружия Варакия.

Сердце необходимо для того, чтобы один раз использовать Оружие Варакия.

Каменное Сердце (Heart of Stone) стоит пять Сердец.

Доза Невидимости (Invisibility Potion) делает вас на какое-то время невидимым и неуязвимым.

Нога Оборотня (Leg of Werewolf) восстанавливает вашу Жизненную Силу.

1-Up дает вам дополнительную жизнь.

Карманные Часы (Pocket Watch) на короткое время заставляют всех врагов на экране замереть. Они используются как Оружие Варакия.

Четки (Rosary) уничтожают всех врагов, которые находятся в данный момент на экране.

Тройная Угроза (Triple Threat) (символ III) позволяет вам пользоваться по очереди тремя видами Оружия Варакия.

Друзья

В игре можно встретить трех партнеров. Они появляются впервые в качестве злых Боссов (Bosses), но когда вы их победите, они попросят разрешения перейти на вашу сторону. У каждого из них есть свой особый дар.

Алукард — сын Дракулы. Он может превращаться в летучую мышь-вампира и летать по экрану, но за это придется заплатить Сердцами.

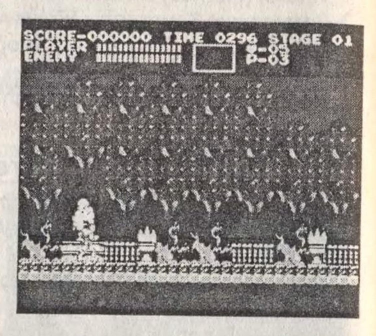
Грант ДаНэста может передвигаться по стенам и потолку, приклеиваясь к ним, как паук.

Сифа Белнадес обрушивает на врагов множество особых ударов.

Враги

Дракула собрал огромную армию, с которой вам придется иметь дело. С большинством из ваших врагов легко справиться, но на каждом уровне есть серьезные противники — Боссы. В разделе «Стратегия» будет рассказано о каждом из них.

Прохождение



Общая стратегия

Несмотря на то, что вы можете взять с собой трех напарников, единственный стоящий среди них — Грант ДаНэста. Его умение ползать необычайно полезно и хорошо сочетается с силой Тревора. Умение летать Алукарда пригодится только в редких случаях. Удары Сифы мощны, но сам он слишком слаб для длительного боя. В этом руководстве мы возьмем с собой Гранта. Вы можете взять еще кого-нибудь, если хотите, но вам придется стратегически приспособиться к своему напарнику.

Если у вас есть на контроллере кнопка молниеносного огня, используйте ее. Вы разобьете противников со скоростью молнии, и ни один волосок не успеет упасть с вашей головы.

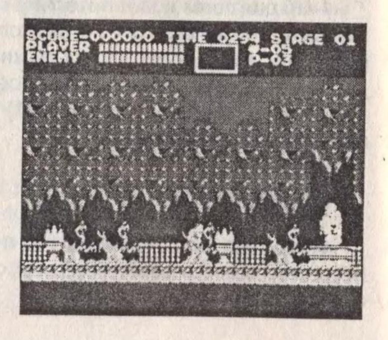
Каждый уровень (Level) состоит из нескольких районов (Area). Вы поймете, что вошли в новый район, по тому, что доберетесь до самого верха или низа экрана и войдете в следующий раздел уровня. Вы узнаете, что вышли на новый уровень тогда, когда пройдете в дверь. Помните об этом, читая дальнейшее руководство.

Уровень 1-01

Район 1

Это самый легкий уровень во всей игре. Врагов нет, надо только разжечь несколько свечей и факелов. Не забудьте подняться по ступенькам на выступ за свечой. Когда вы дойдете до двери, огонь на вашем кнуте должен гореть в полную силу, и вы должны быть вооружены Кинжалом. Пройдите в дверь, и вы окажетесь на следующем уровне.

Уровень 1-02



Район 1

Здесь вы встретите двух скелетов, но они довольно хилые. Позже вы сразитесь с другими, которые будут намного сильнее. Бейте скелетов кнутом, соберите все свечи и поднимитесь по ступенькам.

Район 2

Тут висят несколько летучих мышей, готовых атаковать вас, как только вы подойдете ближе. Не выпускайте их из виду, потому что они сливаются с темным фоном. Продолжайте двигаться, пока не дойдете до самого верха экрана.



Район 3

Здесь вы встретите скелета, который будет швырять в вас кости и наскакивать на вас. Дайте скелету запрыгнуть на вас и сбросьте его. Поднимитесь по ступенькам и идите направо. Не успеете вы дойти до лестницы, ведущей вниз, как на вас набросится второй скелет.

Район 4

Начинайте двигаться вправо. На вас нападут полчища змееволосых медуз (Medusa)! Они движутся по вполне предсказуемой волнистой траектории. Вы можете либо отбрасывать их, либо пробегать мимо, когда они подныривают под вас.

Вы увидите несколько странных пустых платформ. Если вы пройдете по ним, ничего не случится. Но если вы прыгнете на одну из них, она повернется, и вы провалитесь. Если под платформой ничего не окажется, вы станете историей. Так что не прыгайте на эти платформы и не давайте медузам свалить вас на них. По самому верхнему выступу пройдите к двери справа.

Уровень 1-03

Район 1

Это довольно легкий участок. Просто бегите направо и разбрасывайте зомби по пути. В одной из свечей спрятаны Четки. Когда дойдете до них, спускайтесь вниз по ступенькам.

Район 2

Пора найти первое припрятанное оружие. Двигайтесь к низу экрана и поверните налево. Вы окажетесь перед двумя кирпичами. Используйте кнут и сбросьте один из кирпичей, открыв Каменное Сердце. Перепрыгните через оставшийся кирпич и возьмите его. Продолжайте двигаться влево, пока не упретесь в стену.

Ударьте кнутом по стене, поднявшись в полный рост, чтобы разбить кирпич, затем опуститесь на колени и ударьте кнутом опять. Когда вы разобьете второй кирпич, появится Нога Оборотня. Подберите ее. Этим вы восстановите свою Жизненную Силу.

Начинайте двигаться вправо. На вас нападут гиперактивные подпрыгивающие существа, которые беспорядочно носятся вокруг. Постарайтесь ударить их кнутом на расстоянии, потому что они могут доставить неприятности, если подойдут близко.

Боссом на этом уровне является Столб из Костей (Pillar of Bones). Ваша тактика борьбы с ним должна состоять в том, чтобы отбивать кнутом огненные шары, которые Столб будет в вас кидать, а затем продолжать бить его кнутом в перерывах между выстрелами. Шести ударов достаточно для того, чтобы развалить Столб.

Уровень 1-04

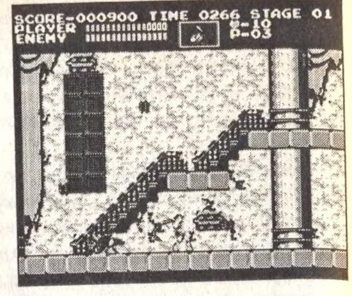
Район 1

В первой свече есть Четки. Захватите их, двигаясь направо. На вас нападут новые зомби, которые появятся прямо из-под земли! Но они довольно хилые.

Вскоре вы окажетесь в районе, где на земле лежит бронированная свая. Когда вы отойдете вправо на достаточное расстояние, броня превратится в Босса!

Чтобы победить этого противника, просто бейте по нему кнутом с максимальной силой и скоростью. Если Босс подойдет к вам слишком близко, запрыгните на выступ и перепрыгните его. Если вы сумеете оказаться у Босса за спиной, продолжайте бить его, не беспокоясь о том, что он нападет на вас.

В один прекрасный момент у Босса кончатся силы, и он загорится! На землю упадет Шар Света (Ball of Light). Поднимите его и поздравьте себя с успешным завершением первого уровня.



Тропы судьбы

Теперь вам предстоит решить, куда идти дальше. Попробуйте пройти по верхней тропе, которая приведет вас ко входу в Часовую Башню Окончательной Смерти (Clock Tower of Untimely Death) (а разве бывает другая?).

Уровень 2-01

Район 1

В самом начале уровня перепрыгните через стену справа и выбейте кирпичи, чтобы достать Каменное Сердце. Затем подпрыгните и взбирайтесь по ступенькам до тех пор, пока не дойдете до зубчатого колеса. Заберитесь на единственный камень с правой стороны колеса, затем запрыгните на колесо и езжайте налево. Запрыгните на стену и выбейте кирпичи, чтобы достать еще одно Каменное Сердце. Заберите его и при помощи колеса снова двигайтесь направо. Поднимитесь по ступенькам.

Район 2

В этом районе нет никаких хитростей. Возьмите здесь Святую Воду или Карманные Часы, если захотите. А затем пройдите налево и поднимитесь по ступенькам вверх.

Район 3

Запрыгните на выступы слева и подождите, пока на вас накатится огромный маятник. Запрыгните на него, когда он перестанет отклоняться влево и остановится. Двигайтесь на маятнике вправо и спрыгните на выступ, а затем на другом маятнике доберитесь до двери. Не упадите, а то потеряете жизнь.

Уровень 2-02

Район 1

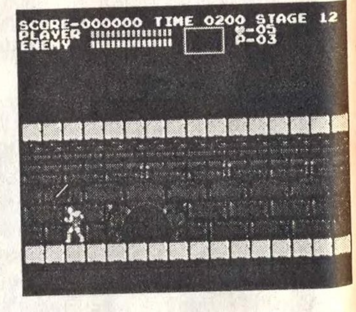
Ударьте по стене прямо под дверью и достаньте Каменное Сердце, потом идите вправо. На колесе доедьте до выступа и заберитесь на него. А теперь идите налево, прыгая по горизонтальным колесам, пока не доберетесь до лестницы, ведущей вверх.

Район 2

Медленно взбирайтесь вверх по ступенькам и бейте кнутом медуз, когда бы они ни появились. Если они ударят вас, то могут свалить на смертельные шипы.

Район 3

Поднимитесь по лестнице до двери.



Уровень 2-03

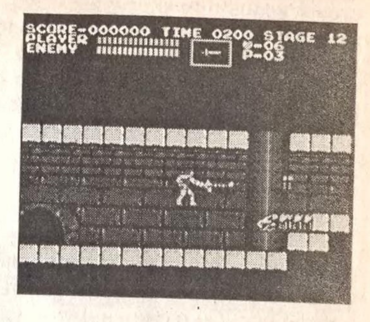
Район 1

Запрыгните на колесо и езжайте на нем направо. Ударьте по свече над колесом, когда сможете до нее достать; в противном случае то, что находится внутри свечи, упадет на экран. Когда спуститесь с колеса, запрыгните на единственный кирпич и ударьте по стене справа, чтобы достать спрятанный там предмет. Холодно! Поднимитесь по ступенькам и дойдите до следующего района.

Район 2

В этом районе предстоит все время ползать и иметь дело с медузами. Если у вас есть Карманные Часы, используйте их, чтобы заморозить медуз, особенно когда они двигаются к колесам.

Район 3



Запрыгните на единственный кирпич возле правой стены и ударьте по кирпичам, чтобы достать Ногу Оборотня. Возьмите ее и идите влево, пока не доберетесь до комнаты, в которой встретите страшного вида пижона. Это Грант ДаНэста! Для борьбы с ним не требуется особой хитрости. Просто бейте Гранта, когда он подойдет достаточно близко. Если вы хотите от него спрятаться, идите в нижний левый угол экрана. Иначе он метнет топор, которым почти наверняка попадет в вас, поскольку вам не хватит места, чтобы увернуться! Когда победите Гранта, подберите Шар Света. Когда Грант примет свое обличье, возьмите его с собой, поскольку его умения пригодятся на более высоких уровнях и облегчат вам путь.

Уровень 2-04

Район 1

Идите налево, собирая все свечи, потом двигайтесь вправо и победите скелета. Не забудьте забрать из стены Ногу Оборотня.

Район 2

В этом районе надо все время ползать и сражаться с медузами. Если у вас есть Карманные Часы, используйте их, чтобы заморозить медуз, особенно когда они прыгают на колеса.

Район 3

Заберите спрятанный в стене предмет, а затем перепрыгните через большое колесо к двери слева.

Уровень 2-05

Район 1

Превратитесь в Гранта сразу же, как только дойдете до этого района. Запрыгните на выступ над вами и держите контроллер наготове. Теперь проползите налево и заберитесь на вершину выступа. Это сложно, поэтому будьте осторожны. Когда доберетесь до вершины, идите направо и разбейте там кирпичи, чтобы достать Жизнь! Ступайте назад на выступ и превратитесь опять в Тревора, а потом спуститесь вниз по ступенькам.

Район 2

Медленно спуститесь вниз по ступенькам, по пути поражая кнутом медуз, когда они будут появляться. Если они нападут на вас, то смогут свалить на смертельно опасные шипы.

Район 3

Когда спуститесь по лестнице, идите направо и провалитесь в отверстие. Идите налево и ударьте по стене прямо под лестницей, чтобы найти спрятанный в ней предмет, а затем заберитесь по ступенькам.

Уровень 2-06

Район 1

Запрыгните на маятник и двигайтесь влево до выступа, затем спрыгните на ступеньки.

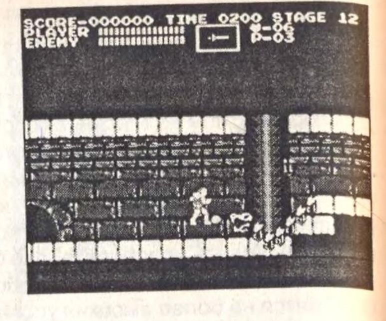
Район 2

Тут вам встретятся несколько бронированных солдат, которых надо побить. Лестница находится справа.

Район 3

Спускайтесь вниз, пока не доберетесь до зубчатого колеса. Заберитесь на единственный кирпич с правой стороны колеса, затем запрыгните на колесо и езжайте налево. Добравшись до

стены, ударьте по кирпичам, чтобы достать Каменное Сердце. Возьмите его и с помощью колеса езжайте снова направо. Спуститесь вниз по лестнице.



В конце уровня перепрыгните к стене справа и разбейте кирпичи, чтобы достать спрятанный там предмет. Затем перепрыгните налево и пройдите в дверь.

Уровень 3-01

Район 1

В этом районе много филинов. Внимательно следите за деревьями. Когда увидите пару пялящихся на вас глаз, знайте, что это филин, готовый пуститься за вами вслед. Лучший способ борьбы с филинами — ударить их до того, как они взлетят. Когда они слетают с деревьев, то, перед тем как броситься вниз, на мгновение замирают. Это самый подходящий момент для удара. Что бы вы ни делали, главное, чтобы вы все время двигались вправо. Чем быстрее вы проберетесь через филинов, тем лучше.

Уровень 3-02

Район 1

Убейте надоедливую блоху на земле и начинайте забираться наверх. Красный скелет превратится в груду костей, когда вы его ударите, но через несколько мгновений он оживет. Ударьте скелет и быстро проходите мимо, пока он не успел восстановиться.

Район 2

Подождите на ступеньках и позвольте Столбу стрелять огненными шарами, потом заберитесь по лестнице и ударьте его. Идите направо. Вам придется сразиться с блохой и еще одним Столбом прежде, чем вы доберетесь до лестницы.

Район 3

Шагните на нижний выступ справа от лестницы. Не упадите на землю! Теперь повернитесь лицом влево, пригните голову и ударьте. Вы разобьете кирпич и достанете Ногу Оборотня.

Идите налево и падайте в отверстие. Вы упадете прямо на Ногу. Ступайте направо и входите в дверь.

ТРОПЫ СУДЬБЫ

Идите по самой нижней дороге, и вы попадете на уровень 4-01.

Уровень 4-01

Район 1

Грязные жабы! Стойте на выступах и будьте готовы хлестать скользких паразитов, когда они будут прыгать на вас. Если вы упадете в грязь, быстро вскочите, пока вас не засосало и вы не потеряли жизнь. Бегите вправо, пока не доберетесь до лестницы.

Район 2

Если хотите, можете двигаться влево, но в этом направлении вы не найдете ничего стоящего. Так что идите направо в дверь.

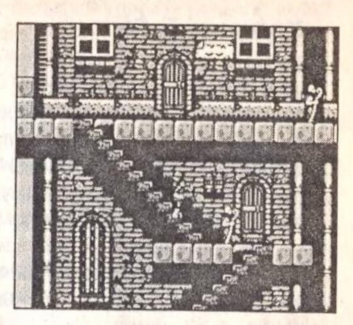
Уровень 4-02

Район 1

Ударьте по двум свечам на выступе, потом бегите направо и запрыгните на плывущую платформу. Езжайте в том же направлении до следующей платформы. С ее помощью доберитесь до выступа. Здесь в свече есть Топор. Продолжайте двигаться направо, пока не пройдете грязь. Вы



окажетесь в месте, где много розовых кирпичей. Дойдите до правой стороны кирпичей и повернитесь лицом влево. Ударьте по кирпичу, чтобы разбить его, и идите налево. Сядьте на корточки и ударьте по кирпичу слева, чтобы достать Ногу Оборотня. Затем идите направо, пока не дойдете до двери.



Уровень 4-03

Район 1

В этом районе вы встретите призраков дьявола, которые должны получить по два удара кнутом. Стойте спокойно и дайте им опуститься достаточно низко для того, чтобы ваши удары могли достичь цели. Можете попробовать подпрыгнуть и ударить, но это более рискованно. Лестница находится справа.

Район 2

Тут опять много грязи и ее обитателей, мимо которых надо пройти. Просто продолжайте двигаться направо как можно быстрее, пока не дойдете до двери.

Уровень 5-01

Район 1

Подпрыгните и ударьте по проплывающему глазу. Двигайтесь вправо, пока не дойдете до того места, где с верха экрана капает кислота. Подождите над свечой, пока капли кислоты разъедят кирпичи, и вы сможете пройти в ту часть, где находится свеча. Ударьте по свече и достаньте Топор, потом разбейте кирпичи, возьмите Ногу Оборотня и проходите в образовавшееся отверстие. Побейте пятерых монстров и спускайтесь по лестнице.

Район 2

Прыгните вправо. Опять капли кислоты! Подождите над свечой, пока кислота сделает свое дело. Переключитесь на Гранта и ползите, пока не окажетесь над свечой. Бросайтесь и рубите свечу, пока не достанете Жизнь. Затем запрыгните на крышу и ползите к двери.

Уровень 5-02

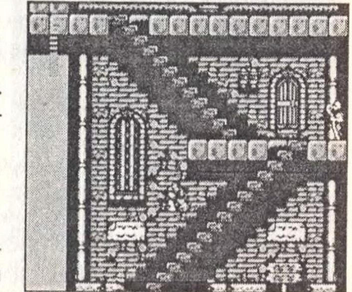
Район 1

Убедитесь в том, что вы в облике Гранта, затем запрыгните на крышу и ползите направо. Над выступом находятся несколько свечей, окруженных энергошарами. Подождите, пока шар окажется под выступом, бросьте его на выступ, разбейте свечу, затем запрыгните снова на крышу. Кажется, что это трудно, но на самом деле все это довольно просто сделать. Дверь расположена справа.

Уровень 5-03

Район 1

Превратитесь в Гранта, если вы этого еще не сделали. Подождите, пока кислотные капли проделают дорогу к верхней двери, и пройдите в нее.



Уровень 5-04

Район 1

Воспользуйтесь кнутом Тревора для того, чтобы прикончить огненных существ, и умением Гранта карабкаться для продвижения вправо. Пройдите в верхнюю дверь.



Уровень 5-05

Район 1

Используйте Гранта для того, чтобы миновать плывущие шипы, прыгая по выступам наверх. Затем прокатитесь поверх острых шипов. Двигайтесь вправо и заберитесь по оранжевым кирпичам на верх экрана. Идите вдоль кирпичей мимо энергошаров. Когда увидите движущуюся платформу, превратитесь в Тревора и ударьте кнутом по свечам около выступа. В одной из них находится Топор, и вам наверняка захочется, чтобы у Тревора был такой. Превратитесь опять в Гранта и заберитесь на выступ по ступенькам, ведущим вверх.

Район 2

Следите за плавающим глазом! Быстро ударьте по свечам и возьмите сердца, затем двигайтесь вправо, пока не дойдете до гроба. Из него вылетит стая летучих мышей. Они мгновенно упадут на землю и превратятся в Алукарда! Он атакует вас тремя огненными шарами, которые вылетят из-под его распахнутого плаща. Атакуйте Алукарда первым, швырнув в него Топор в тот самый момент, когда он распахнет плащ, затем пригните голову и ударьте кнутом по огненному шару, летящему в вас. Продолжайте атаковать, пока Алукард не рухнет, затем подберите Шар Света. Алукард попросит вас взять его к себе в компаньоны, но вы не соглашайтесь. Вам нужен Грант, а не какой-то слизняк! Два других огненных шара пролетят мимо вас. Алукард вновь превратится в стаю летучих мышей и повторит все свои трюки заново.

Уровень 5-06

Район 1

Сначала следите за зелеными шарами, которые прыгают то тут, то там и могут причинить много вреда. Быстро сбивайте их кнутом! Идите направо и прыжками быстро минуйте падающие выступы. Вы дойдете до длинного твердого выступа. Когда поравняетесь с серединой, с двух сторон от вас появятся мумии! Ударьте ту, которая находится справа, и как можно быстрее убирайтесь с выступа! С помощью прыжков преодолейте еще одну партию падающих выступов и доберитесь до лестницы. Опять мумии! Поднимайтесь вверх по ступенькам, пока мумии не успели причинить вам слишком много вреда, и ударьте кнутом по движущемуся глазу. Затем поднимитесь по следующему лестничному пролету.

Район 2

Еще мумии! Идите направо и поднимайтесь вверх по ступенькам! Ударьте по красному скелету, прежде чем заберетесь на выступ. Двигайтесь влево. Дверь находится через несколько выступов от вас.

ТРОПЫ СУДЬБЫ

Идите по правой дороге на уровень 5-07.

Уровень 5-07

Район 1

Стоя у двери, ударьте по призраку, а затем идите налево. Следите за падающими кирпичами. Когда появится еще один призрак, вы будете находиться около спрятанного Каменного Сердца. Убейте призрака и затем ударьте кнутом по правой стороне верхней кучи из четырех кирпичей. Продолжайте двигаться налево. Вы пройдете еще одну группу падающих кирпичей и войдете в комнату. Ударьте по выступу в правом углу комнаты и получите символ Двойной Неприятности. Потом идите налево до тех пор, пока колонна в центре комнаты не превратится в Босса с уровня 1!



Здесь нет особого рецепта поведения — просто как можно быстрее ударьте парня кнутом. Кости, которые он будет в вас бросать, можно разбить ударом кнута — так что скорость тут играет главную роль. Вам здорово достанется, но вы сумеете победить.

Уровень 6-01

Район 1

Сначала ударьте по двум зеленым кирпичам, чтобы получить спрятанное Сердце, а потом идите налево к воде. Превратитесь в Гранта и запрыгните на выступ, где находится лестница. Вскарабкайтесь наверх, а затем снова превратитесь в Тревора и поднимитесь по ступенькам.

Район 2

Ударьте по свечам и двигайтесь влево, пока не дойдете до следующих ступеней. Превратитесь в Гранта и прыгните на потолок. А теперь ползите налево и держитесь! Внизу под вами появятся мумии-убийцы, и если вы упадете, то вам конец. Продолжайте двигаться, пока не доберетесь до двери. Проходите в нее.

Уровень 6-02

Район 1

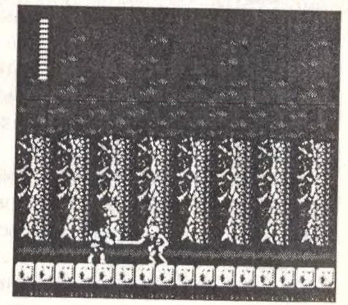
Здесь вы встретите несколько красных скелетов и одного белого, бросающего кости, но не найдете никаких припрятанных сюрпризов и ничего страшного. Забирайтесь вверх по ступенькам, когда дойдете до них.

Район 2

Поезжайте на движущейся платформе направо. Ударьте рыцаря и ждите, когда подойдет движущаяся платформа. Вскочите на нее и пригните голову, когда платформа поедет направо. Если на вас нападет летучая мышь, встаньте между сталактитами и бейте ее кнутом, а потом снова присядьте, пока вас не сбросили с платформы. Запрыгните на следующую движущуюся платформу на выступе с шипами и продолжайте двигаться направо, пока не встретите метателя топора. Запрыгните на выступ и быстро ударьте его кнутом. Если вы увидите, что он присядет, присядьте тоже и бейте кнутом так, чтобы отбить его топор. Когда метатель будет мертв, идите направо и поднимитесь вверх по лестнице. Слева от самого верхнего лестничного пролета в камнях спрятана Нога Оборотня.

Район 3

Поднимайтесь наверх и дождитесь момента, когда Столб из Костей выстрелит три раза, затем зайдите на выступ, присядьте и ударьте кнутом. Идите направо и продолжайте двигаться, пока не появится Франкенштейн (Frankenstein)! Малыша Фрэнка легко победить. Спрячьтесь под ступеньками. Если у вас есть Бумеранг, бросьте его во Фрэнка. Если у вас есть только кнут, бейте им Фрэнка как можно быстрее. Чем крупнее тело, тем тяжелее оно падает, и Франкенштейн — не исключение. Когда он умрет, возьмите Шар Света, и этот уровень завершен.

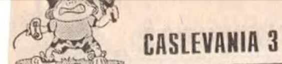


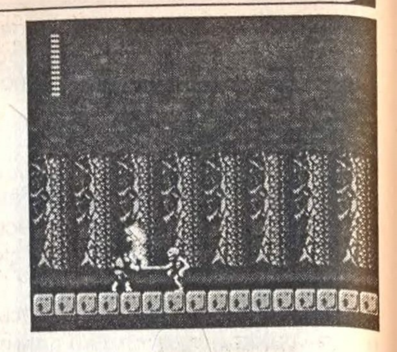
Когда Фрэнк топнет ногой, с верха экрана посыплется груда камней. Если вы будете в этот момент находиться под лестницей, то не пострадаете. Потом Фрэнк бросит в вас один камень. Увернитесь от него и атакуйте сами.

Уровень 7-01

Район 1

Эти фехтовальщики просто потеряли головы из-за вас. Они могут бить очень быстро, так что не теряйте бдительности. Ударьте кнутом по им обоим, соберите все свечи и забирайтесь вверх по ступенькам.





Район 2

Перепрыгните налево и ударьте кнутом по кирпичам, чтобы достать Каменное Сердце. Затем подождите, пока кислота разъест кирпичи. Превратитесь в Гранта и проберитесь к двери, как только появится проход.

Уровень 7-02

Район 1

Превратитесь в Тревора и перепрыгивайте с платформы на платформу, разбивая свечи по пути. Это легко!

Уровень 7-03

Район 1

Превратитесь в Гранта и проберитесь к двери как можно быстрее. Зачем зря терять время, когда вам предстоит еще убить вампиров?

Уровень 7-04

Район 1

Превратитесь в Тревора и бейте кнутом крючковатых призраков, двигаясь все время налево. Ищите участок падающих камней. Когда дойдете до него, превратитесь в Гранта и подождите, пока упадет достаточное количество кирпичей, чтобы вы смогли запрыгнуть на выступ, на котором есть лестница.

Район 2

Ударьте по левой стене, чтобы достать Ногу Оборотня, затем заберитесь вверх по ступенькам и убейте скелета. Идите направо, пока не дойдете до следующей лестницы. Превратитесь в Гранта и перелезьте через стену. Упадите на землю и превратитесь опять в Тревора. Таким образом, вы избежите риска быть атакованным, пока будете спускаться вниз по ступенькам. Ударьте кнутом по свече слева, затем идите направо, пока не увидите дверь. Вы повстречаете огромную летучую мышь, которая сразу же набросится на вас!

Убить мышь нетрудно. Присядьте на выступе и подождите, пока мышь подлетит на расстояние удара кнута. Начинайте лупить ее с сумасшедшей скоростью. Когда вы ударите по мыши, она разделится на маленьких летучих мышей, но, пока вы будете продолжать бить их, они не смогут двигаться. Внезапно все мыши умрут, и откроется путь к двери.

Уровень 7-05

Район 1

Превратитесь в Гранта и подождите, пока начнут падать кирпичи! Пока они падают и выкладываются в груды, оставайтесь на вершине одной из них. Если груда начнет доходить до верхнего края экрана, подпрыгните в воздух, чтобы кирпичи скатились вниз, освобождая для вас место. Продолжайте перемещаться вместе с грудами кирпичей, пока не увидите ступеньки. Прыгните на выступ под ступеньками, затем перепрыгните на выступ, на котором находятся ступеньки, и ползите по кругу и вверх. По дороге следите за падающими кирпичами.

Район 2

Превратитесь в Тревора и двигайтесь направо. Следите за пауками. Они бросаются маленькими паучками с большой скоростью! Если у вас достаточно быстрая реакция, можете бить детенышей кнутом. Поднимайтесь вверх по лестнице как можно скорее.

Район 3

В начале этого этапа на вас нападут два ворона. Они коварные создания, поэтому быстро побейте их. Запрыгните на движущуюся платформу, когда она подойдет близко. Езжайте на ней

налево, пока не доберетесь до двери. Запрыгните на движущуюся платформу под дверью и спускайтесь на ней вниз. Подойдите к единственному кирпичу и разбейте его, чтобы достать Жизнь. Вернитесь на платформу и поднимитесь к двери.

Уровень 7-06

Район 1

Удостоверьтесь в том, что вы Грант, и запрыгните на выступ с лестницей. Ползите вверх.

Район 2

Доберитесь до выступа и превратитесь в Тревора. Ударьте кнутом по свечам и продвигайтесь налево. Вы будете идти по крутящимся платформам, так что не прыгайте, пока вы не окажетесь возле двери.

Уровень 7-07

Район 1

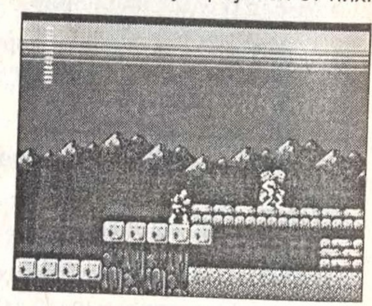
Это очень простой этап. Побейте безголового фехтовальщика и ползите вверх по ступенькам.

Район 2

Этот район начнет сворачиваться вскоре после того, как вы войдете в него. Все время быстро прыгайте, чтобы оставаться как можно ближе к верхнему краю экрана. По дороге разбейте несколько свечей, чтобы достать Сердца. Когда доберетесь до верхнего края экрана, воспользуйтесь ступеньками слева.

Район 3

Подпрыгните к метателю топора и избавьтесь от него, затем идите направо, пока не доберетесь до комнаты с тремя гробами внутри. Превратитесь в Гранта и запрыгните на самый верхний выступ слева. Появится призрачный огненный шар и будет двигаться налево и направо, затем опустится в левый гроб. Из гроба выйдут две мумии. Если у вас есть Топоры, бросьте их в мумий. Продолжайте бросать, пока Топоры не кончатся. Если у вас нет Топоров, вам придется труднее. Падайте на землю и превратитесь в Тревора. Запрыгните на один из выступов внизу и бейте оттуда мумий кнутом. Они будут кидать в вас свои повязки. Можете перепрыгивать через них или бить их кнутом. Когда вы победите обеих мумий, снова появится огненный шар и упадет в правый гроб. Затем появится неуклюжий грубиян с огромным молотом и захочет напасть на вас. Когда он приблизится на расстояние удара кнута, ударьте его один или два раза и перепрыгните через него. Перебегите на противоположную сторону экрана и запрыгните на выступ. Повернитесь лицом к громиле и приготовьтесь к новой атаке. Если громила пустится бежать, немедленно атакуйте его. Просто перепрыгивайте все время через него, пока он не станет постепенно приближаться к вам, тогда ударьте кнутом. Действуйте так, пока не побьете его. В последний раз появится огненный шар и в среднем гробу превратится в Босса. Эта огромная горгулья три раза подпрыгнет в воздух и затем выстрелит тремя огненными шарами. Стойте поближе к горгулье во время ее прыжков. Когда же она приготовится стрелять шарами, отодвиньтесь и постарайтесь увернуться от них. Можете также ударить по шарам кнутом. Затем вернитесь в прежнее положение и атакуйте. Повторяйте эти действия до тех пор, пока не победите противника.



Уровень 8-01

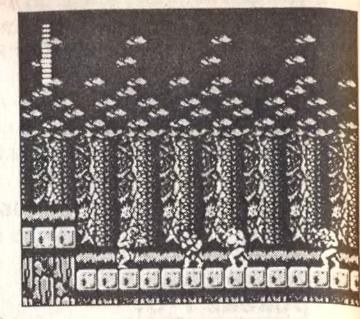
Район 1

Бегите направо и бейте зомби и летучих мышей по дороге. Вы встретите двух метателей топоров. Избавьтесь от них обоих и ползите вверх по ступенькам.

Район 2

Бегите направо, пока не доберетесь до двери!

Уровень 8-02



Район 1

Ударьте по второй свече слева и заберите Топор, затем двигайтесь вправо, пока не дойдете до стены. Ударьте по ней, чтобы достать Ногу Оборотня. Ползите вверх по ступенькам и бросайте Топоры во все скелеты, которые попадутся на вашем пути. Затем бегите налево. Разбейте все свечи, прежде чем подниметесь вверх по ступенькам.

Район 2

Двигайтесь направо и бейте пузыри. Когда дойдете до стены, запрыгните на выступ. Метатель топора отойдет от вас, так что гоните его налево, пока не прогоните. Расправьтесь с ним и приготовьтесь победить еще одного метателя топора, охраняющего лестницу.

Уровень 8-03

Район 1

Подойдите к левой стене и ударьте по ней, чтобы достать Каменное Сердце. Затем ползите по ступенькам. Двигаясь направо, разбейте все свечи. Внезапно выступ под вами начнет падать! Бегите вправо и по пути бейте кнутом по свечам. Постарайтесь захватить Топор до конца пути; он спрятан в одной из свечей. Эта дорога приведет вас в комнату Грима Рипера (Grim Reaper), где появится Гримстер (Grimster) и четыре бумеранга. Бумеранги будут лететь в вас, пока Рипер находится на экране. Оставайтесь на земле и бейте кнутом по бумерангам, в то же время бросая Топоры в Рипера. Если он спустится достаточно низко, ударьте его кнутом. Когда вы попадете кнутом по бумерангу, на его месте тут же появится другой. Продолжайте бить, перемещаться и бросаться Топорами, пока не прикончите Рипера. Что, и все? Конечно, нет.

На экране появится огромный череп и будет летать туда-сюда. Когда череп начинает светиться, это значит, что в вас сейчас полетит бумеранг. С помощью Топора и кнута разбейте череп. Встаньте на выступ, если не побоитесь, или оставайтесь на земле. Если череп приблизится к вам, вам может понадобиться выступ, чтобы перескочить через него. Когда вы прикончите череп, то этим окончательно разделаетесь с Рипером. Отличная игра!

Уровень 9-01

Район 1

Ударьте по двум свечам-ступенькам.

Район 2

Когда дойдете до самого верха лестницы, превратитесь в Гранта и запрыгните на высокий выступ слева. Разбейте свечу и возьмите Топор, затем спрыгните снова на нижний выступ. Бегите вправо. На экран вылетят ястребы, несущие прыгунов. Ударьте прыгунов, как только те приземлятся, и снова бегите направо. Если вы остановитесь, чтобы убить прыгунов, они быстро окружат вас. Бегите, не останавливаясь, пока не доберетесь до оранжевых кирпичей. Идите вверх по ступенькам.

Район 3

Достаньте свечи над вами, метая в них Топорами, и проходите в дверь.

Уровень 9-02

Район 1

Прыгните на верхушку острых шипов и ударьте по свечам, чтобы достать спрятанные в них полезные вещи. Идите налево, пока не доберетесь до провала в полу. Превратитесь в Гранта и



преодолейте разлом, опустившись на кол. Ползите вверх по колу и двигайтесь влево до пространства между колом и шипами. Запрыгните на кол и ударьте кнутом по свече (в образе Тревора), а затем падайте на землю и взбирайтесь по ступенькам.

Район 2

Этот участок пути очень сложный. Большую часть сражений придется вести на лестнице. Когда на вас нападут призраки, повернитесь к ним лицом и бейте кнутом. В перерывах между атаками призраков нападайте на Столбы. Ловите момент, но не затягивайте время!

Район 3

Убейте метателя топора и проходите в дверь.

Уровень 9-03

Район 1

Кнутом проложите себе путь мимо двух рыцарей и забирайтесь вверх по лестнице.

Район 2

Превратитесь в Гранта и начинайте ползти вверх. Экран будет сворачиваться книзу. Стойте с правой стороны экрана и держитесь поближе к верху. Все время бейте по стенам. В одной из них спрятана Жизнь. Когда экран остановится, зайдите на лестницу и ползите вверх.

Район 3

Перескочите к правой стене и ударьте по ней, чтобы достать Ногу Оборотня. Вернитесь назад и проходите в дверь.

Уровень 9-04

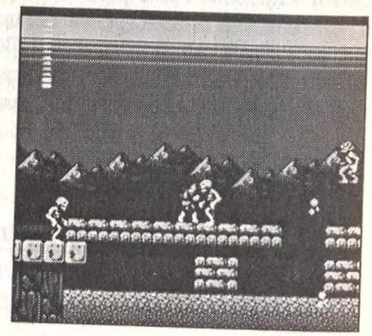
Район 1

В воде полно рыбаков. Они похожи на темные тени на воде. Выныривая из-под воды, они будут стрелять в вас огненными шарами. Следите за водой и не выпускайте их из виду. Если у вас хватит смелости, можете пойти налево и ударить по свечам. Если нет, воспользуйтесь помощью Гранта, который может заползти прямо на лестницу.

Район 2

Идите налево по вращающимся выступам. Не прыгайте! Вскоре вы доберетесь до комнаты, в левой стене которой есть дверь. Здесь вы сразитесь с самым опасным из всех до сих пор встречавшихся вам врагов. Это вы сами! Противник использует вашу собственную силу для нападения на вас. Вам придется быть очень быстрым, чтобы победить этого Босса. Весь трюк состоит в том, чтобы успевать все время превращаться из Тревора в Гранта и наоборот. При каждом вашем превращении бандит будет тоже преображаться, чтобы быть похожим на вас. На какое-то мгновение после превращения он становится уязвим. Используйте этот момент для нападения, а затем снова перевоплотитесь.

Продолжайте трюк с быстрым перевоплощением до тех пор, пока не победите бандита. Вы уже почти пришли! Приготовьтесь к финальному уровню!



Уровень А-01

Район 1

Идите налево, убивая воронов по пути. Не забудьте разбить свечу на выступе и победить красный скелет, прежде чем спуститесь вниз по лестнице.

Район 2

Как только вы войдете на этот участок, экран начнет двигаться вверх. Перепрыгивайте с шестерни на шестерню и падайте в промежутки между ними. Спрыгните на выступы,

когда они появятся в нижней части экрана. Там вы увидите шестерню. Запрыгните на нее и перепрыгните налево к лестнице.

Район 3

Подождите на ступеньках, пока Столб выстрелит огненными шарами, затем сползите вниз и ударьте по нему кнутом. Идите налево, пока не доберетесь до серебряного столба. Бросьте Топором в свечу на столбе, чтобы достать 1-Up. Затем бегите налево и перепрыгните через Столб у двери. Не пытайтесь разбить его, вы упадете на шипы из-за падающих кирпичей перед Столбом.

Уровень А-02

Район 1

Ударьте по кирпичам под дверью и достаньте Ногу Оборотня. Затем идите налево. Вам нужно достать Святую Воду из одной из свечей, а затем можно подниматься вверх по лестнице. Если скелет находится справа от лестницы, бегите вверх по ступенькам между костями. А если скелет с левой стороны, плесните на него Святой Водой. На этом выступе возьмите Топор в свече и воспользуйтесь лестницей.

Район 2

Бегите направо и взбирайтесь вверх по ступенькам на выступ. Запрыгните на маятник и езжайте налево. Вам придется использовать три маятника, чтобы добраться до двери. По дороге на вас нападут летучие мыши. Если мышь атакует вас в тот момент, когда вы приготовились перепрыгнуть на другой маятник, не прыгайте. Лучше совершить безопасный прыжок, чем рисковать.

Район 3

Разбейте две свечи и поднимайтесь вверх по лестнице.

Район 4

Разбейте все свечи, кроме той, что изображена на рисунке. Эта даст вам в качестве оружия Кинжал, а вам он не нужен! Идите налево, пока не встретите Дракулу! Когда Дракула поднимется во весь рост, отойдите вправо или влево до того места, где из-под земли вырвутся два огненных столба. (Если вы не отойдете в сторону, то столбы появятся на слишком близком расстоянии друг от друга, и вы окажетесь зажатыми между ними.) Подпрыгните и ударьте Дракулу кнутом по голове один или два раза, а потом следите за землей под ногами. Когда увидите выброс огня, отойдите с дороги. Маленькая искра превратится в огромный огненный столб! Если вы можете достать кнутом до головы Дракулы, ударьте его еще пару раз. Противник переместится в другое место. Пока он это делает, вы не можете причинить ему вреда. Просто подождите на безопасном расстоянии, пока он остановится, а затем начните опять двигаться вправо-влево. Повторяйте эти действия, пока не убьете Дракулу. Дракула превратится в большую массу летающих голов, которые плюются кислотой! Бейте по ним кнутом и кидайте в них Топорами. Не дайте себя задержать на какой-нибудь одной стороне экрана, иначе головы слетятся к вам и побьют! Когда расправитесь со всеми головами, бегите к правому краю экрана, откуда появится последний враг! Стойте на левой стороне выступа и ждите, когда он выстрелит лазерным лучом. Увернитесь от луча, отбежав на правую сторону выступа. Затем вернитесь назад. Подпрыгните и бросьте Топор, а затем приготовьтесь снова увернуться. Если вы запрыгнули на одну из оранжевых платформ, быстро сойдите с нее! Когда враг спустится, вы выиграете игру. Откиньтесь назад и наслаждайтесь финалом!

Секреты

Дополнительные жизни

Когда загорится экран, на котором надо записывать свое имя, вместо него введите HELP ME («Помоги мне»). И вы начнете игру с десятью жизнями в запасе!

Автор описания Павел ЧЕРЕЙ

ЧИП И ДЕЙЛ СПЕШАТ НА ПОМОЩЬ

Capcom • Количество игроков 1-2 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Вряд ли кто-либо из вас не играл или хотя бы не видел этой игры. К тому же, у нее существует не менее известное продолжение, вот его-то уж точно все видели, хотя, признаться, первая часть игры после долгих сравнений и сопоставлений нравится больше. Как-никак раритет, господа, игре этой уже больше десятка лет, а в нее продолжают играть и сейчас даже те взрослые, которые на момент ее появления были детьми, и уже их дети за компанию. Благо, режим двоих игроков позволяет делать это великолепно.

Предыстория



Поиграв несколько лет в обе части игры, многие приходят к выводу, что вторая часть «Чип и Дэйл» многим выгодно отличается от ее более молодого собрата. Как водится, весь потенциал умов программистов был вложен в начальную серию этого игрового сериала, и вторая пошла уже на пике популярности первой; естественно, по параметрам оригинальности пальма первенства принадлежит более ранней игре, потому что в продолжении мало что изменилось, кроме интерьера уровней. На мой личный взгляд, первая часть игры намного красочнее и увлекательнее, и, несмотря на то, что давно уже проиграны досконально все уровни этой бегалки-бросалки, многие нет-нет да и возвращаются к любимым бурундукам. К тому же качество исполнения этой игры на Dendy просто великолепно и оставляет самые хорошие впечатления.

Меню и загрузка

Как часто это бывает на максимально упрощенных играх платформы, загрузка игры не отличается чем-то оригинальным и позволяет вам сделать всего лишь два выбора. После того как на главном джойстике нажата кнопка старта, перед вами на месте призыва к началу игры появляются две короткие надписи: 1 Player и рядом справа — 2 Player. Выбрав нужное (описание сделано для одного игрока, учтите это), точно таким же методом выберите и персонажа игры. Им может быть либо Чип (тот, который в шляпе и коричневой курточке), либо его брат-разгильдяй Дэйл (без головного убора и в цветастой рубахе на голое тело).

На экране игры вы увидите только один-единственный параметр, изображенный в левом верхнем углу тремя сердечками. Они обозначают количество попаданий врага, которое вы можете пропустить, чтобы умереть. Точнее, пропустить вы можете два из трех, третье будет последним.

Управление

Кнопка А — прыжок
Кнопка В — взять/бросить предмет
Кнопки В+↑ — бросить предмет вверх

Кнопки B+НАИСКОСОК — бросок предмета по диагонали
Кнопки A+🡻 — спрыгнуть на платформу ниже
Кнопка 🡻 (с ящиком) — спрятаться под ящик
Кнопка Start — загрузка и пауза

Полное прохождение



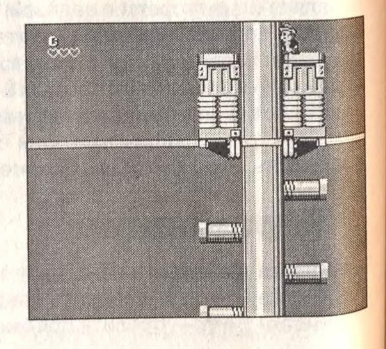
Тренировочный уровень

Ну вот, начали свое путешествие. На первых порах освойтесь в управлении, чтобы потом не было нужды его вспоминать, и давайте посмотрим, что вокруг нас находится. Герой (Чип) стоит на здоровенном помидоре раза в полтора больше него самого, но это не помешает взять его на руки (кнопка B+🡺) и запустить куда-нибудь подальше, а лучше во врага. Но будьте осторожны: под помидором спрятаться нельзя, да и прыгает Чип с ним не слишком высоко (как-никак тяжелая ноша!).

Поднимитесь по выступам трубы вверх (по самому краю, чтобы экран не сдвинулся вправо и не поглотил призы) и соберите иконки с нарисованными внутри них цветами. Далее сойдите вниз и, уничтожив железную собаку за группой из четырех ящиков (в каждом из них находится по цветку), запрыгните на мусорный бак, где находятся еще два приза.

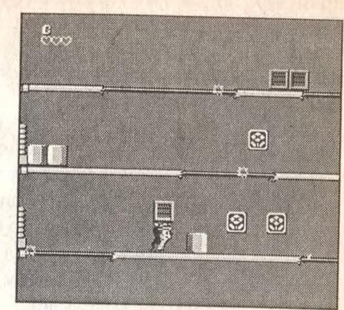
Примечание: во избежание досадных эксцессов, которые могут случиться в том случае, если у вас под рукой не будет ящика или другого предмета, которым можно запульнуть во врага, всегда носите с собой последний из только что разобранной группы.

С бака запрыгните наверх и, уничтожив собаку на противоположной стороне провала, возьмите звездочку под ящиком. Спрыгните вниз и возьмите призы, находящиеся в двух из трех ящиков, расположенных у подставки для цветов. Будьте осторожны и не напоритесь на кактус, иначе будет весьма больно. Теперь по нормальному цветку запрыгните снова вверх и раскидайте группу ящиков, лежащих там. Кроме цветов, вы найдете там и звездочку. Дойдя до конца платформы, убейте собаку и спрыгните вниз, где раскидайте большую кучу ящиков. В центральном вы найдете звезду. Захватив с собой ящик, идите вперед и убейте при его помощи собаку. Пройдя еще немного вперед, вы сможете взять звезду, если подпрыгнете над цветком слева от кактуса. Далее лучше идти поверху, запасшись ящиком, и, когда на вас сверху попрет очередной железный пес, спрятаться под него. В четырех ящиках внизу вы ничего не найдете, поэтому идите сразу вперед, и, убив еще одного пса, разбросайте четыре ящика слева от куста. После этого возьмите два цветка над вторым кустом цветов и подойдите к трубе справа. Далее дорога следует по ней, но, если вы думаете, что сможете набрать много призов в ящиках, расположенных в различных местах, то глубоко ошибаетесь. Приз, а именно цветок, находится только в самом первом ящике, и потом можно взять еще один на платформе с двумя ящиками. Но все же возьмите с собой один ящик, чтобы потом было чем отразить нападение собаки. Если ящика нет, то, как только окажетесь наверху трубы (это столб электропередач), запрыгните на стойки выше провода, чтобы собака вас не достала. Как только она скроется, ступайте влево и, взяв большой ящик на краю обрыва (приз, дающий вам возможность некоторое время побыть бессмерт-





ным), быстро двигайтесь вперед. К тому моменту, как Вжик покинет вас, вы должны стоять на краю провода, а внизу слева от вас будет гора ящиков и собака за ними. Чтобы разделаться с ней и не пострадать, можно спрыгнуть вниз и, быстро схватив ящик, спрятаться под ним. Далее, забравшись на следующий столб, двигайтесь вверх (призов нет и здесь ни в одном ящике) с ящиком в руках. Оказавшись наверху, пройдите немного вправо и убейте ящиком мышь, которая, завидев Чипа, попытается его атаковать.

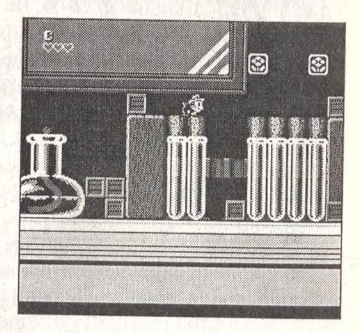


Перед вами лежат два белых кубика, а немного вправо — провод оголен и по нему бегает искра. Далее следует небольшой защищенный участок, и потом снова оголенный провод, но на нем искры не видно. Чтобы не попасть впросак (пока что искра находится просто за пределами видения), возьмите первый кубик и опустите его, став на второй, на оголенный участок, потом возьмите второй и станьте на первый, — искра стала видна. Так как расстояние ее пробега довольно значительное, вам нечего бояться и можно запросто пройти по проводу, перепрыгнув искру. На достигнутом неопасном участке вас ждет собака, спрячьтесь под кубик (он не улетит после уничтожения врага, но и бросить вы его далеко не сможете). Спустившись вниз отсюда и таким же образом убив мышь, вы сможете взять два приза в ящиках. После этого с белым кубиком полезайте вправо на второй этаж. Убив мышь, спуститесь вниз, — в одном из ящиков посередине склада находится желудь (сердечко). Пройдите вперед, возьмите на нижнем этаже звезду в крайнем слева ящике (дождавшись, когда искра уползет в другую сторону) и потом полезайте на третий этаж, собрав цветы. Там, убив мышь (но, скорее всего, она сама исчезнет, подпрыгнув вверх), пройдите направо к краю проводов и спрячьтесь под кубик, чтобы отбить атаку осы справа сверху. Потом, подобрав кубик, быстро идите вперед, пока не появилась следующая, и убейте собаку. Собрав внизу призы, войдите в отверстие справа в стене дома.

Возьмите ящик и убейте мышь справа от вас, после чего, взяв еще один ящик, запрыгните на пробирку слева и возьмите призы. Оттуда же потом прыгайте на деревяшку справа и, убив еще одного грызуна и собрав призы, смело идите с ящиком на перевес до трех карандашей, лежащих на полу. Здесь, убив мышь, постройте пирамиду из белых кубиков и, взяв один из них с собой, заберитесь наверх и возьмите призы справа внизу, после чего, спрыгнув вниз, убейте мышь. Подобрав кубик, идите вперед, собирая призы (на пути встретится еще одна мышь), пока не доберетесь до красного карандаша на полу. Подняв ящик слева от него, вы найдете там желудь, после чего идите в проем в сетке. Вас ждет поединок с первым боссом.

Босс: Электрогенератор

Попав в клетку, возьмите ящик и дождитесь, пока мышь проломит сетку впереди вас (Чипа она не заденет, не бойтесь), после чего сами проходите внутрь.



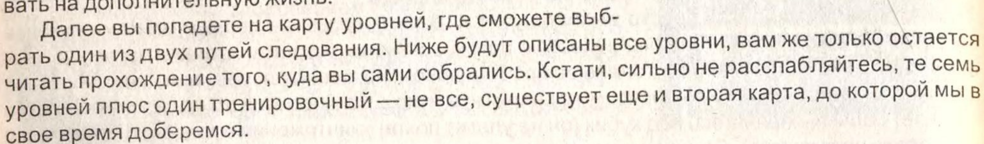
Босс представляет из себя машину по выработке электричества, которая (помните мультфильм?) выбивает его из шерсти котов. Сейчас котов нет, и поэтому машина накинется на вас. Ничего, кроме как бросаться в вас зарядами энергии, она не может, поэтому разделаться с ней будет просто.

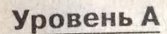
Возьмите шарик, который лежит на полу, и, увиливая от зарядов, бросайте его вверх так, чтобы попасть по голове этого робота. Каждый раз после броска отходите в сторону, чтобы не получить зарядом или шаром по голове. Всего потребуется пять точных попаданий, чтобы уничтожить не-

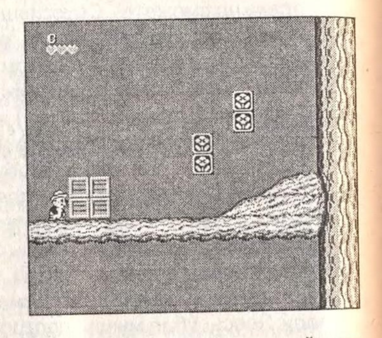
приятеля, после чего вы вскоре увидите экран с несколькими ящиками, расположенными по кругу. В каждом из них находятся призы, где-то больше, где-то меньше. Чтобы вам не тратить время на малоценные ящики, приведу внизу небольшую схемку их содержимого.

Звезда	Звезда	Звезда
Звезда	—	Цветок
Звезда	Цветок	Звезда

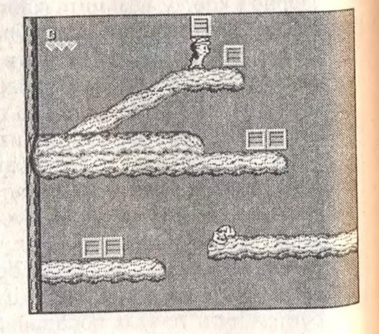
Таким образом, видно, что, если герой пойдет по часовой стрелке, он соберет наибольшее количество звездочек, то, которое успеет за несколько секунд, отведенные на это. Как известно, определенное число их дает вам право претендовать на дополнительную жизнь.


Далее вы попадете на карту уровней, где сможете выбрать один из двух путей следования. Ниже будут описаны все уровни, вам же только остается читать прохождение того, куда вы сами собрались. Кстати, сильно не расслабляйтесь, те семь уровней плюс один тренировочный — не все, существует еще и вторая карта, до которой мы в свое время доберемся.


Уровень А



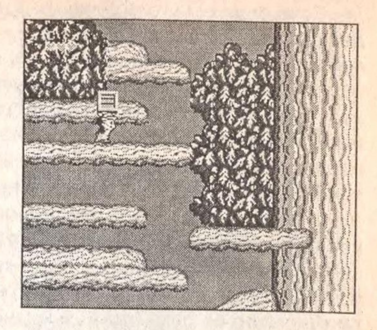
Попадаем мы в лес, теперь наши соперники до конца уровня, как и полагается, будут лесного происхождения. Итак, взяв один из четырех рядом лежащих ящиков и собрав призы, перепрыгните на ступеньку, прибитую к стволу дерева справа, и возьмите там желудь, после чего в таком же ящике снизу возьмите второй и, перебравшись вперед на ветку (верхнюю), убейте гусеницу. Так как при броске ящика из нормального положения вы по ней не попадете, то здесь нужно использовать иную технику: либо гусеница наползает на ящик, под которым вы спрятались, либо вы бросаете его из положения «спрятавшись», в результате чего он летит понизу и достигает своей цели. Забравшись на верхнюю ветку, в крайнем справа ящике вы найдете жизнь, после чего спуститесь вниз и, дождавшись, пока гусеница на самой низкой ветке отползет в сторону, спрыгните еще ниже и разберитесь с ней. Взяв ящик и два приза, полезайте по ступенькам вверх и на первой же ветке при помощи ящика уничтожьте гусеницу. Двух следующих следует убрать с пути при помощи ящика, который подбрасывается вертикально вверх. Убивая очередное насекомое, не идите наверх без ящика.



Добравшись до той ветки, на которой зеленеют слева листья (прыгайте осторожно и невысоко, чтобы не сдвинуть экран высоко вверх), осторожно подпрыгните и потом сразу спрячьтесь под ящик, — сверху свалится гусеница. Убейте ее и возьмите ящик, после чего запрыгните на одну ветку выше, где в крайнем правом ящике (всего их здесь два) возьмите желудь. Еще раз подпрыгнув вверх на одну ветку выше, сразу же спрячьтесь, чтобы летящий на вас сверху Толстопуз (почему-то связанный) не доставил вам неприятностей. Теперь при помощи ящика убейте гусеницу наверху и, осторожно запрыгнув на ее ветку, возьмите ящик. Прыгайте на ветку справа и сразу отходите в ту же сторону, чтобы



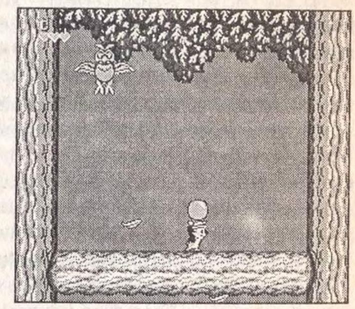
еще один летающий кот слева вас не зацепил. Подпрыгнув (невысоко, так, чтобы ветка внизу, на которой лежит ящик, не исчезла с экрана) на ветку выше, убейте гусеницу наверху и спуститесь за ящиком вниз. Запрыгнув еще выше, вы будете атакованы сразу двумя Толстопузами, один из которых точно попадет по вам, поэтому здесь будет целесообразно спрятаться. Потом запрыгните вверх, возьмите ящик и убейте им гусеницу слева. Со вторым ящиком наперевес идите вверх и убейте еще одно пресмыкающееся, бросив ящик вверх.



Теперь, взяв ящик, поднимитесь на ветку выше и таким же образом убейте еще одну гусеницу, потом спуститесь и заберите второй ящик. С ним поднимитесь вверх, где на вас с двух сторон нападут коты. Спрячьтесь, стоя где-нибудь посередине, и, убив Толстопуза, подпрыгните вверх вправо, быстро возьмите ящик и швырните его в кота слева. Со вторым ящиком заберитесь выше и убейте гусеницу, здесь же заберите один из ящиков в куче слева, убейте гусеницу слева и с другим ящиком запрыгните на последнюю ветку, где, присев, спрячьтесь от парочки котов и гусеницы, после чего пройдите в дверь, взяв призы и желудь на второй от самой высокой ветке слева, в крайнем ящике. Снова вас ждет босс.

Босс: Сова

На уничтожение этого босса вам также потребуется около пяти попаданий (может быть, и шесть) шариком по той же схеме, что и прежде. Разница в том, что Сова постоянно летает под потолком и бросает на вас перья, которые медленно опускаются вниз. Вам нужно орудовать шариком так, чтобы ни он, падая назад, ни перья совы вас не задели. Иногда Сова ненадолго опускается вниз по вертикальной линии, тогда в нее можно швырнуть шарик по горизонтали, но потом придется его перепрыгивать, чтобы не получить по бурундучьим мозгам.



После уничтожения босса вас снова ждет бонус, где Чип должен собрать призы, найдя их под ящиками. Вот схема их расположения.

Звезда	Звезда	Звезда
Цветок	—	Цветок
Цветок	Звезда	Цветок

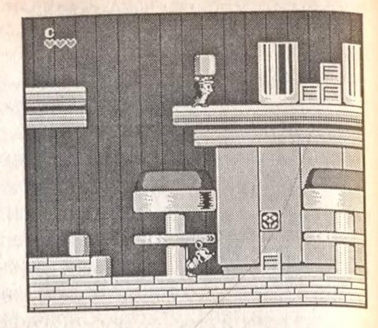
Наверное, здесь лучше снова идти по часовой стрелке, — хоть две звезды, но соберете, а может, и три. Пойдя по другой дороге, вы вряд ли соберете три, но вот цветы вам обеспечены. За победу.

Уровень В

Возьмите один из двух белых кубиков и запрыгните на самый краешек первого стула, откуда заберитесь на стол слева и возьмите желудь. Теперь спрыгните вниз и разделайтесь со второй мышью (первая уже должна уйти к тому времени). Пройдите вперед (все это время при себе лучше иметь кубик, а не ящик) и разберите большую кучу ящиков перед вами, в одном из которых вы найдете звезду. Разбирать следует так, чтобы край экрана не накрыл стул слева, по которому нужно потом забраться наверх и собрать призы. В ящиках рядом ничего нет, поэтому с кубиком над головой идите вперед, к следующей кучке ящиков, и здесь спрячьтесь под него, чтобы убить напавшую в этот момент мышь. Потом разберите кучу и найдите в ней звезду. Взяв призы справа, спрыгните вниз и возьмите там цветок, после чего убейте мышь внизу и далее вверху. Разобрав большую стену ящиков справа, вы найдете несколько цветов. Спуститесь вниз и убейте мышь, после чего войдите в дверь.

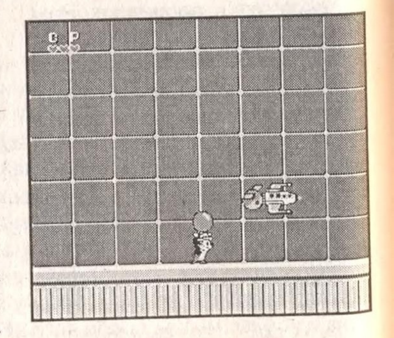
3 Зак. 574





Став в левый угол, дождитесь барсука, который подойдет справа, и, как только он бросит в вас три шарика, подпрыгните вверх. На втором ярусе стаканов возьмите ящик (и желудь под ним) и переждите появление второго бурундука. Теперь спуститесь вниз и доберитесь до полок с зелеными бутылками. На второй полке появится бурундук и снова сделает свое грязное дело, увернитесь от его шариков либо убейте самого и потом соберите призы на полках (начинать лучше с верхней, так как очередной бурундук, появившийся справа, пойдет именно на нижнюю полку. Скоро, собрав призы, вы доберетесь до кранов, из которых бежит вода. Приближаться к ней самой опасно, но вот краны можно закрыть, попрыгав по их рукояткам. В какой-то момент слева от вас появится летящая по воздуху звезда, скорее всего, тогда, когда герой будет на втором этаже, поэтому придется спрыгнуть вниз, чтобы взять ее. Такие звездочки, которые самостоятельно передвигаются по воздуху, дают вам дополнительную жизнь. Выбравшись на противоположную сторону рукомойника, переждите очередного бурундука и, взяв ящик (в одном из двух находится цветок), запрыгните быстро на второй ярус серой платформы справа и швырните вправо ящик, чтобы убить бурундука. Теперь идите вперед и на краю платформы возьмите ящик. Осторожно пройдя медленно немного вперед, спрыгните с края серой платформы на край кастрюли, — в это время справа на вас вылетит оса, и вам придется прыгать, чтобы не попасться к ней на жало. По ручкам над кастрюлями прыгайте вперед, избегая попадания ос, и, как только окажетесь на противоположной стороне, швырните ящик в подоспевшего бурундука. Перепрыгнув еще одну осу, войдите в отверстие в стене.

В новом эпизоде, появившись, возьмите желудь в ящике и прыгайте старым способом вперед через кастрюли, перепрыгивая ос. Не вздумайте брать бомбу, которая лежит между первой и второй кастрюлей, — она взорвется у вас в руках. Добравшись до противоположного края плиты, возьмите еще один призовой ящик и быстро запрыгните на ящики так, чтобы перед вами был самый верхний, поднимите его и бросьте в чудика впереди, после этого перепрыгните осу и, отойдя немного назад, разберите нижний ярус ящиков и спрыгните вниз на одну платформу, но не идите сразу вперед, а переждите бурундука. Пройдя вперед, поднимитесь и разберите кучу ящиков на самом верхнем ярусе, чтобы взять желудь и несколько цветов. С ящиком наперевес идите вперед и, добравшись до провала, спрыгните вниз и разберите правую стенку ящиков, чтобы взять цветы. После этого соберите цветы вверху и убейте чудика справа (чудики эти превращаются в ваших двойников). Пройдя немного вперед, разберите четыре ящика внизу (желудь), после чего снова заберитесь на верхний ярус, убейте врага, соберите призы и спуститесь вниз, где, убив очередного Чипа, разберите внизу ящики и найдите звезду. Собрав призы на втором ярусе, пройдите вперед и поднимитесь на один ярус вверх, где убейте нового чудика. В это время внизу появится бурундук, переждите его и ступайте вперед. Убив последнего чудика здесь, спрыгните с третьего яруса вниз и войдите в отверстие, чтобы сразиться с боссом.



Босс В: Космический корабль

Да, вот такой босс, с настоящими инопланетянами на борту. Сложности в нем особой нет, просто обилие врагов не дает вам сосредоточиться и постоянно отвлекает. Сам босс постоянно летает, выбрасывая на вас зеленых чудиков. За каждый заход корабль выбрасывает двух десантников, ко-



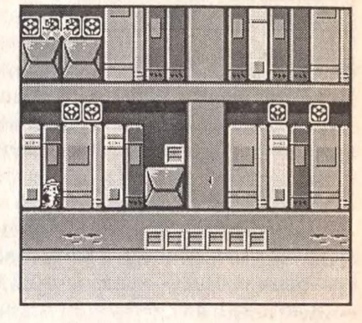
торые ползут в разные стороны. Вам нужно в это время их всех перепрыгнуть и, подобрав шар, бросить его в корабль, когда тот летит высоко, либо когда он летит прямо по полу, еще и перепрыгнуть его и потом шарик. Для уничтожения босса вам потребуется семь попаданий.

Вот расположение призов бонуса, который вас ждет после уничтожения врага.

Звезда	Звезда	Звезда
Звезда	—	Цветок
Цветок	Цветок	Цветок

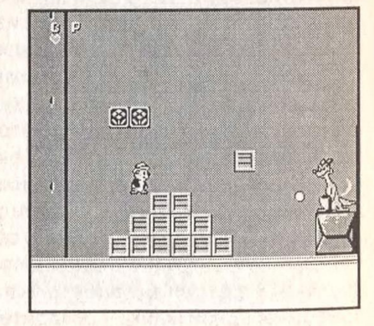
Опять видим, что, выбрав путь по часовой стрелке, мы соберем намного больше звездочек.

Уровень С



Соберите для начала цветы вверху, после чего, взяв одиноко лежащий ящик, идите вперед по второму ярусу, то есть по самой нижней полке. Увидев кенгуру, бросающую в вас мячики, присядьте и понизу бросьте в нее ящик. Кенгуру можно уничтожить только двумя попаданиями, поэтому за вторым ящиком придется сходить направо вперед, либо, рискуя попасть под обстрел, быстро взять снизу. В любом случае, постарайтесь не сделать так, чтобы третий справа ящик скрылся за экраном, так как в нем находится звезда. С ящиком идите вперед и уничтожьте кенгуру наверху, бросив в нее два ящика снизу. Снова схватив ящик, идем далее по первому ярусу книг и скоро видим еще одно животное в самом низу. Убейте его таким же способом, как и в первый раз, и понизу идите вперед: скоро встретится еще одно животное, которое сидит в этот раз снова наверху. Убив его, так же поверху идите до четвертого, а потом, собрав призы, переберитесь на большую кучу ящиков. Став почти на самом ее верху, расстреляйте кенгуру впереди, избегая попадания ее мячиков. Разобрав ящики, возьмите с собой один и двигайтесь по книгам вверх, пока не доберетесь до кенгуру, бросающего слева мячи. Чтобы убрать его, бросьте сначала свой ящик, а потом, высчитав частоту бросков мячей, сходите за вторым и добейте животное. Забравшись наверх, убейте еще одного кенгуру и, взяв ящик, пройдите вперед и перепрыгните, убив птицу, повисшую впереди с бомбой в когтях, на стопку книг. Не трогая кенгуру, пройдите вперед и ящиком снимите еще одну птичку. Идем далее, где убиваем последнюю птицу в этом эпизоде. Возьмите ящик сзади и перепрыгните на маленькую коробку, где стоит уже один ящик. Отсюда, используя тот, что у вас в руках, и лежащий на коробке ящики, убейте кенгуру и пройдите в отверстие в стене.

Оказавшись в новом эпизоде, при помощи двух ящиков, лежащих на краю, убейте кенгуру. Правда, для того, чтобы это сделать, придется прыгать вниз, а потом снова залезать на уступ, чтобы взять второй ящик. Разделавшись с первым животным, спрыгните вниз и убейте второе. После этого отойдите на самый край стола — вам дадут звезду. Не убирая все ящики (оставьте самый крайний справа), разберите кучу и найдите в ней звезду, потом запрыгните на вентилятор, пройдите вправо и убейте птицу. Вернитесь за оставшимся ящиком и понизу пройдите на следующий вентилятор. Как только увидите вторую птицу, заберитесь на предыдущий вентилятор и оттуда убейте врага. Пройдя немного вперед, вы встретите третью птицу, но так как у вас нет под рукой ящика, просто пройдите под лопасть висящего наверху вентилятора, и бомба, которую бросит по вам этот бомбардировщик, не достигнет своей цели. Запрыгните на лопасть и, от-





пустив на волю Вжика, мчитесь вперед. К тому времени, как друг покинет вас, вы должны уже быть около лампочек, по которым необходимо перебраться через пропасть. Взяв призы и перепрыгнув по лампам на другую сторону, войдите в проем, — это конец уровня. Босса здесь не предусмотрено, радуйтесь.

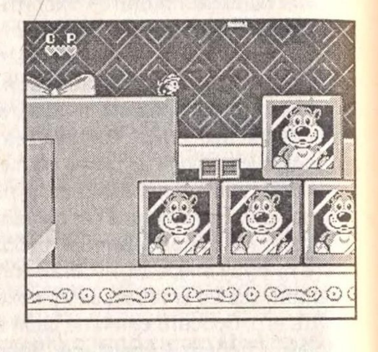


Вот расположение призов бонуса.

Звезда	Звезда	Цветок
Цветок	—	Цветок
Звезда	Цветок	Цветок

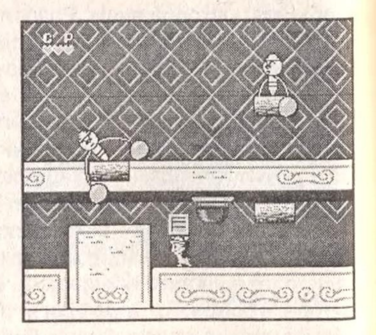
Чтобы взять дополнительную жизнь на этом уровне-бонусе, сделайте так. Как только получите свободу действий, поднимите первые два ящика вправо, потом быстро вернитесь, запрыгните на один этаж вверх и возьмите ящик здесь, — в это время на вашем уровне появится слева звезда, и вы как раз ее приобретете.

Уровень D



Чип попадает в игрушечный магазин, где, естественно, будет сражаться с игрушками и всякого рода другими развлечениями. Нет — праздному образу жизни! Работать нужно, а не играться.

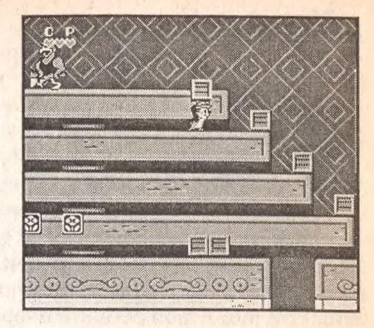
Возьмите ящик, лежащий прямо перед вами, и запрыгните на упакованного в обертку тигра, где, присев, бросьте его по ящику на противоположной стороне. На самом деле это не игрушка, а неприятель, и он при точном попадании улетит туда, куда ему и дорога. Собрав призы на верхнем ярусе, возьмите один ящик и двигайтесь дальше по полу. Подойдя к окончанию третьей упаковки тигров, прицельным огнем ящиков уничтожьте прыгающего чудика наверху и еще одного внизу за пятью ящиками. После этого станьте на колонну из ящиков и, взяв один ящик слева, убейте прячущегося врага на упаковке с тигром впереди. Вверху, в ящиках на розовой коробке, вы найдете две звездочки. Став на край синей коробки, убейте такую же штуку в ящике на противоположной коробке. Пройдя еще немного вперед, стоя на упаковке игрушки, убейте успевшего проснуться чудика и разберите кучу ящиков под ним, чтобы найти желудь. Запрыгнув на следующую упаковку, где находится ряд ящиков, присев, бросьте один из них по крайнему справа, а потом разберите ряд и соберите цветы. Последним ящиком в этом ряду убейте чудика на нижней серой полке, соберите цветы внизу и разберите завал из ящиков (желудь). Одним из ящиков уничтожьте клоуна, сидящего в белой коробке впереди, после чего поднимитесь вверх и ступайте по верхнему ярусу, убивая таких же клоунов, пока не доберетесь до груды ящиков, разобрав которую вы получите желудь и цветок.



Пройдя еще немного вперед, вы наткнетесь на крутящуюся игрушку на верхнем ярусе. Снизу ее можно обойти, дождавшись, пока она сделает очередной выпад, и осторожно подпрыгнув на выступ, но можно сделать это и проще. Бросаете в нее ящик, в результате чего игрушка какое-то время крутится, не делая выпадов, а сами спрыгиваете вниз, хватаете очередной ящик и проходите вперед. В четырех ящи-



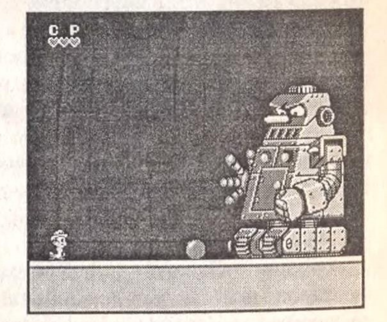
ках внизу найдете два цветка, а в одиноком ящике после первой игрушки — звезду. Обходя такие игрушки, скоро вы доберетесь до дырки в стене.



Пройдя паровоз, заберитесь на розовые длинные коробки и оттуда прыгните на голову зайцу, бросающему перед собой свертки материи. Если вы будете лететь прямо на него, заяц убежит, а вы сможете собрать призы. Взяв про запас один ящик, поднимитесь на предпоследний ярус розовых коробок впереди и ступайте, ничего не боясь, далее: зайцев на этом этаже нет, а злобные петухи также ходят либо выше, либо ниже. Причем, если такой петух встретится вам на пути, убить его можно будет только двойным попаданием ящика. Добравшись до рычага с обозначениями «OFF» и «ON», ударьте по нему так, чтобы ручка поднялась в положение «OFF», то есть вверх, потом пройдите немного вперед так, чтобы был виден следующий рычаг, снова подымитесь на предпоследний ярус и переключите его. Взяв с собой один ящик, идите вперед и перепрыгните яму возле третьего выключателя так, чтобы не стать на него, иначе он включится. Добравшись до четвертого выключателя, опустите его и потом, спрыгнув вниз, снова поднимите ящиком. Здесь же найдете желудь и пройдете в проем в стене. Подождав, пока клоун в ящике спрячется, перепрыгните его и заберитесь на верхний ящик, и, не останавливаясь, мчитесь вперед от разрывов, и в конце полки спрыгните вниз на твердую поверхность. Возьмите с собой ящик и, подождав удобного момента, обойдите игрушку, и затем еще одну. Поднимитесь вверх по коробкам и убейте ящиком прыгуна, после чего заберитесь на верхний ярус. Возьмите один ящик (все перебирать не стоит, там все равно ничего нет) и пройдите вперед, где, став на розовую коробку, убейте чудика, затем спрыгните вниз справа от нижнего врага и убейте и его. Взяв призы, разберите ящики и найдите звезду. Теперь идите вперед и аккуратно уничтожайте ящиками прыгунов на разных этажах (если кто еще не заметил — они отличаются от обычных ящиков более светлой окраской). Совсем скоро вы придете к боссу.

Босс D: Машина для конфетти

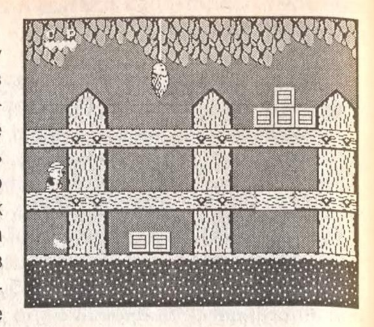
Убить босса вовсе нетрудно. Можно сказать, что с момента поединка с первым боссом наша задача практически совсем не усложнилась, и четвертый босс уничтожается почти так же просто, как и первый. Машина, коей и является босс, двигается справа налево, однако не доезжает до левого угла, где находитесь вы. При каждом заходе машина выбрасывает вверх струю конфетти, которая, рассыпавшись, летит вниз. В каждом слое конфетти всегда есть дыра, в которую вы можете проскочить, что и необходимо сделать. Часто такая дыра есть в самом левом углу.



Чтобы поразить босса, необходимо при помощи подобранного шарика разбить его лампочки. Для этого нужно подпрыгивать и бросать шар только тогда, когда лампы горят, иначе эффекта это иметь не будет. Еще лучше, если вы бросили шар, как только машина показалась справа: тогда он, отлетев от края экрана, еще раз ударит босса, и ваша задача заметно упростится, так как понадобится всего четыре удара вместо восьми. Внизу дана схема бонуса, при помощи которой вы, надеюсь, сможете набрать максимально выгодное для себя соотношение призов.

Звезда	Звезда	Цветок
Цветок	—	Цветок
Цветок	Звезда	Цветок

Уровень E

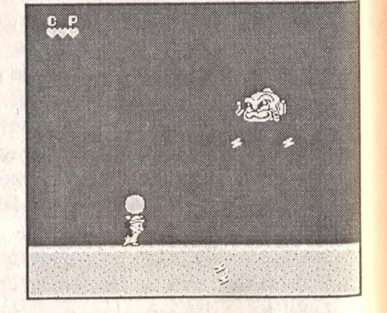


Возьмите внизу ящик и сбейте при помощи его куколку бабочки на верхнем ярусе, потом по нему же идите вперед (в это время внизу обвалится часть забора, это вам предупреждение, что на такие вещи становиться нельзя). Таким же способом убейте и всех кукол впереди, пока не доберетесь до конца забора. Сойдя вниз, вы увидите в кустах глазки: это жук, который выскочит в тот момент, когда вы подойдете к кусту. Важно не упустить эту секунду и уничтожить врага ящиком. Потом пройдите вперед и, запрыгнув на колонну из ящиков, возьмите вверху призы, после чего уничтожьте нижнего жука и быстро пройдите вперед так, чтобы верхний не свалился на вас. В это время слева вылетит звезда: взяв ее, вы получите долгожданную дополнительную жизнь. Пройдите после вперед и разберите гору ящиков на верхнем ярусе, чтобы найти звезду. Внизу разберите еще одну кучу (желудь) и уничтожьте троих жуков, после чего, подойдя к огромной куче ящиков, разберите два нижних ее яруса, чтобы найти две звезды и цветы. Отсюда рукой подать до выхода из эпизода.

Попав во второй эпизод, вы увидите звезду на верхнем ярусе, на краю рядом с большой кипой ящиков. Пройдите вперед и убейте прыгуна внизу, после чего, взяв ящик, вертикальным попаданием — прыгуна вверху. Теперь можно запрыгнуть на верхний ярус и взять звезду. Разобрав ящики на этом этаже, вы найдете несколько цветов. Но будьте осторожны и не нарвитесь на прыгунов, которые, после того как вы заберете ящик над ними, освободятся и окажутся на верхнем ярусе. После этого откройте призовой ящик внизу и полезайте в появившуюся лодку, на которой пересеките бассейн. Управлять нужно, не имея в руках ящика, иначе свалитесь в воду. На противоположной стороне возьмите в руки молоток и пробейте им стену, после чего, прыгая по столбикам, уничтожьте прыгуна, став на самый край его столба, и идите вперед, бросив молот (кнопка броска +↑). Прыгуна на верхнем ярусе можно убить, если стать на брошенный молоток, а в ящиках внизу и вверху вы найдете по желудю.

В начале третьего эпизода переберите гору ящиков и, взяв один, спускайтесь осторожно в воронку, где, перепрыгнув жука, с другой стороны подберитесь к нему сидя и убейте его, после чего возьмите звезды. Следующего жука убейте слева и перепрыгните осу. Двигайтесь вперед, обходя ос, и возьмите звезду в призовом ящике, после чего прыжком доберитесь до крайних слева вверху цветов. Собрав два из них, вы получите на их месте звезду, которую также можно достать прыжком. Двигайтесь вперед, опасаясь ос, и доберитесь до входа в комнату босса.

Босс: Рыба



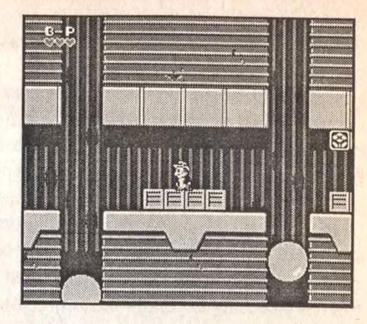
Берите шарик и, уходя от бросаемых в вас разрядов тока, подкидывайте его вверх, чтобы попасть по сому. До самого пола он не опускается, поэтому вам всего лишь нужно не стоять на месте, чтобы рыба не вела прицельный огонь, и иногда бросать шарик. Всего потребуется четыре двойных попадания (вверх-вниз), чтобы убить этого босса.

Расположение бонуса ниже.

Звезда	Звезда	Цветок
Звезда	-	Цветок
Цветок	Цветок	Цветок

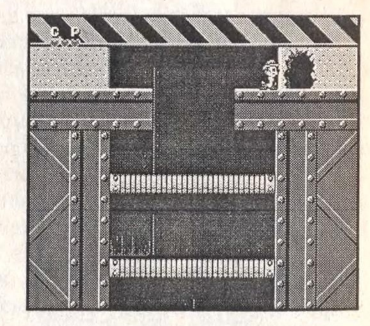


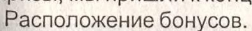
Уровень F



Пройдите немного вперед и возьмите два цветка в ящиках справа (в левых ничего нет), с ящиком или без ступайте вперед (лучше без ящика — спокойней будет), дождавшись, пока мимо прокатится шар, перепрыгните провал. Таким образом, двигайтесь вперед, собирая призы и перебирая ящики. Добравшись до конца полосы, спрыгните вниз и при желании возьмите цветы вверху, дождавшись исчезновения шарика. По нижнему этажу дойдите до места, где можно будет взять два цветка на втором ярусе, и, сделав это, спуститесь снова вниз и идите вперед, по мере надобности забираясь вверх за призами. Дойдя до конца перекрытий, подойдите к ящику, лежащему на полу, и, увидев впереди петуха, запрыгните назад на перекрытие. Дождавшись, пока враг пройдет мимо, слезайте и идите вперед. Запрыгните на первый ярус ящиков и, взяв под ящиком желудь, прыгайте выше, так как на вас опять двигается петух. Собрав в конце призы и спрятавшись (или убив) от последнего петуха, войдите в отверстие. Мы переходим в новый эпизод уровня.

Отрезок представляет из себя процесс подъема по стенкам глубокого колодца с применением подручных средств и естественных укреплений. Сделать это нетрудно, главное — знать, куда прыгать. Оказавшись на самой нижней платформе, которая неподвижна, оглядитесь вокруг: вверху справа и слева от вас находятся выдвижные платформы, которые время от времени вылезают из стен колодца. Из постоянных укреплений здесь есть несколько ящиков, позже их не будет. С платформы, на которой стоите, перепрыгните на противоположную, когда она выедет, и станьте на ящик. На самом деле можно сразу запрыгнуть с ящиков на платформу над вами, но тогда мы не соберем призы, и будет за это обидно. Особо экстремальные геймеры могут попробовать взять те ящики, на которых стоят, хотя там ничего, кроме цветов (лишь в одном — звезда), нет. Со второй платформы прыгайте на противоположную, ту, что слева, и там запрыгните при появлении вверху новой платформы еще на ярус выше, с которого — направо, когда там начнет появляться, а под вами уходить платформа. Здесь, когда над вами начнет выходить еще одна платформа, запрыгните высоким прыжком на нее и станьте на ящик. С ящика перепрыгните на платформу напротив, потом еще раз направо, один раз налево и вверх, на твердую поверхность! Собирайте призы, мы пришли к концу уровня!





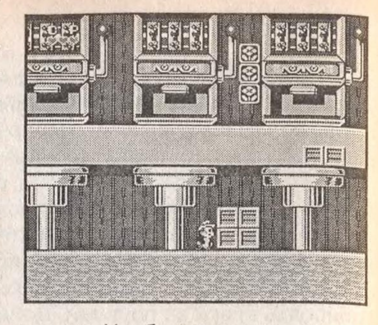
Расположение бонусов.

Звезда	Звезда	Звезда
Цветок	—	Цветок
Цветок	Цветок	Цветок

Уровень G

Поднимитесь вверх и соберите цветы, сразу после этого спрыгните вниз на стул и возьмите летящую на вас звезду. Взяв ящик, ступайте вперед и пропустите двигающегося в это время по верхнему ярусу крокодила (можете из чувства мести замочить его, попав под зад ящиком). Пройдите немного вперед, пропустив еще одного крокодила, и соберите призы вверх, после чего разберите кучу из четырех ящиков внизу и одним из них убейте крокодила справа. Пройдя еще немного вперед, снова разделайтесь с крокодилом, идущим на вас справа, и соберите призы. Взяв ящик, ступайте вперед и переждите появившегося на уровне стульев врага, после чего

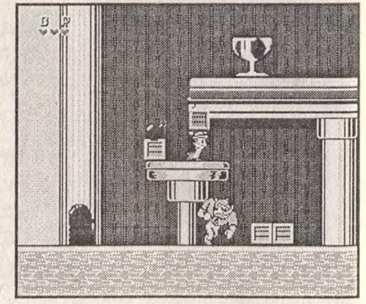
разберите ящики на стуле и найдите желудь. Запрыгнув наверх, убейте крокодила и, собрав призы, спрыгните на стул. Здесь, притащив снизу кубик (можно и без него), разберите перегородку вверху, ведущую на третий ярус, и, убив ящиком врага, соберите две выпавшие звезды. После этого разберите ящики справа и найдите еще одну, а потом вернитесь за кубиком вниз, и с ним, собрав призы вверх, спуститесь после этого снова вниз и разберите большую кучу ящиков, где найдете еще одну звезду и цветы. В следующей куче, помимо цветов, найдете еще и желудь. Двигайтесь понизу, собирая цветы, и скоро доберетесь до световой установки, на втором этаже которой располагаются, помимо большого количества цветов, и опасные огни. Используя ящики и кубики, соберите цветы, а также отделайтесь от нескольких крокодилов. Чтобы взять последнюю серию призов уже возле дыры, необходимо притащить слева не один кубик, а два, и построить пирамиду.



Оказавшись в эпизоде, быстро пройдите немного вперед и запрыгните на стул между двумя ящиками. В это время сверху на пол свалится носорог, и вам нужно будет дождаться, пока он уйдет, после чего, спрыгнув вниз с ящиком в руках, убить второго. Если появится и третий, а в руках как назло нет ни одного тяжелого предмета, — просто запрыгните на стул и переждите его, либо, взяв ящик, спуститесь и отомстите за временное поражение. Дойдя до края стола, в призовом ящике возьмите желудь и, спрыгнув вниз, подберите кубик. С ним перепрыгните на противоположный стул и дождитесь исчезновения двух носорогов, после чего подберите внизу звезду. С кубиком запрыгните наверх и, собрав цветы, спрыгните вниз так, чтобы упасть как раз между двумя ящиками на третий, расположенный в середине, — за это вам дадут еще одну звезду. Разобрав ящики, вы получите еще и желудь. После этого пройдите вперед и убейте носорога (просто спрячьтесь под кубик), после чего, запрыгнув на стул возле следующего стола, дождитесь под кубиком ухода второго врага и возьмите желудь, им оставленный. Теперь идите поверху, но внимательно следите за правым краем экрана, — оттуда появятся одна за другой несколько ос, которым тоже надо дать отпор.

Спрыгнув наконец вниз, постройте из кубиков пирамиду и заберитесь на верхний этаж. С кубиком идите вперед, убивая жуков и собирая призы. Разобрав верхний ярус группы из четырех ящиков, вы получите еще одну звезду. Добравшись наконец до выхода, вы, перепрыгивая на более высокий стул с более низкого, получите звезду снова. Чтобы пройти в дыру, необходимо выбросить бомбы, закрывающие проход.

Начав новый эпизод, перепрыгните на лампу и, быстро взяв ящик, убейте носорога. После этого, взяв еще один, спуститесь вниз и разделайтесь со вторым. Берите кубики и стройте пирамиду, чтобы взобраться наверх и взять призы. Как только вы возьмете два цветка, расположенных между лампами, слева появится летающая звезда. Возьмите ее и снова полезайте наверх, с кубиком. По абажуру перепрыгните на следующую лампу и здесь быстро спрячьтесь под кубик, чтобы отбить атаку очередного носорога. На краю этой лампы вас встретит пчела, убейте ее и, спустившись вниз и собрав призы, спрячьтесь под кубик от нового носорога, который придет справа. Забравшись наверх, разберите ящики справа и возьмите желудь, потом с кубиком прыгайте на абажур, и оттуда — на следующую лампу, где снова спрячьтесь от врага. После его уничтожения спусти-

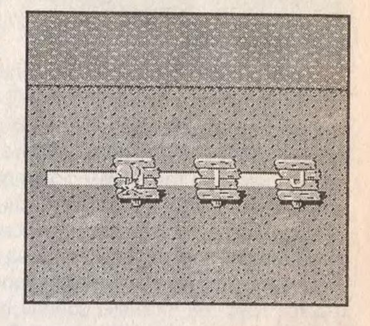




тесь вниз и постройте пирамиду из кубиков, чтобы удачно перепрыгнуть пропасть и собрать все цветы. На противоположном берегу постройте еще одну пирамиду и заберитесь на абажур, где в призовом ящике находится жизнь. Построив последнюю, третью пирамиду, вы достигнете выхода и заодно — босса уровня.

Босс: Кот

Это новый босс, которого мы встречаем в игре. Кот сидит в игровом автомате и бросает оттуда в вас шарики. Внизу в полу вделаны две колючки, при наступлении на которые вы повредите свое и без того расшатанное здоровье. Убить босса нет ничего проще. Сразу после начала поединка перепрыгните ближайшую к вам колючку и возьмите шарик. Когда вы стоите возле второй колючки, а именно оттуда надо бросать шарик, чтобы попасть в босса, враг бросает шарики вертикально вниз, а если вы стоите возле левой колючки — бросает наискосок. Таким образом, если стоять то там, то здесь, можно управлять поведением врага. Используйте это для того, чтобы брать шарик, когда серия зарядов кота летит наискосок; и тогда же бросайте, а потом снова отвлекайте огонь влево.

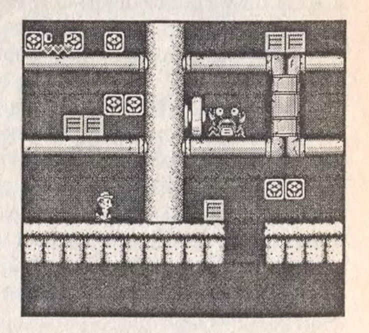


Расстановка бонусов.

Звезда	Звезда	Звезда
Цветок	—	Звезда
Цветок	Цветок	Цветок

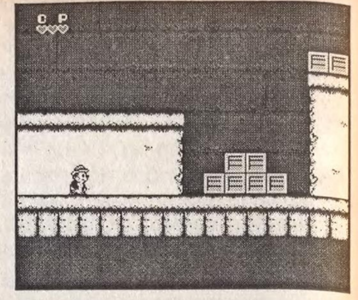
Уровень H

Пройдите вперед и, подойдя к стене, убейте ящиком краба на противоположной стороне обрыва, но только так, чтобы вас не достал краб сверху. Потом поднимитесь и точно так же поступите с ним, соберите призы и с ящиком в руках двигайтесь вперед по верхнему этажу. Спустившись вниз, туда, где был первый краб, соберите призы и ящиком убейте краба на втором этаже. Причем, если стать над островком вверху так, чтобы находиться посередине трубы, и подпрыгнуть, можно получить дополнительную звезду. Потом спуститесь вниз и разберите большое скопление ящиков, чтобы найти звезду. Захватив с собой ящик, поднимитесь наверх слева от вертикальной трубы и убейте краба напротив. Теперь разберите все ящики на верхнем этаже, возьмите кубик внизу и прыгайте по маленьким столбикам вперед. Чтобы взять большое скопление цветов (и, кстати, две звезды) вверху, поставьте под трубой на островке кубик и с него запрыгните куда нужно, а потом вернитесь на остров, возьмите кубик и с ним прыгайте дальше. На земле, куда вы попали, краба убивать кубиком бесполезно, можно лишь, положив его, быстро взять ящик и уже им зарядить по голове врагу. Здесь же разберите ящики и найдите звезду, остальные не трогайте, там все равно ничего нет, ступайте наверх по лесенке с кубиком в руках. Запрыгнув на третью ступеньку, сразу же присядьте, чтобы отразить атаку летающего кота, и потом, положив на время кубик, разберитесь с крабом наверху, пальнув в него ящиком. Взяв ящик (кубик дальше бесполезен, ну его к черту), под которым лежит желудь, спуститесь вниз и пройдите влево, где и начинайте подыматься вверх. На третьей ступеньке снова спрячьтесь от кота и потом возьмите ящик справа, залезьте на одну ступеньку выше с левой стороны, спуститесь и залезьте на среднюю ступеньку, когда кот улетит. Собрав призы справа, убейте ящиком краба в левой нише и потом, быстро запрыгнув в правую, так же быстро возьмите ящик и





убейте краба здесь. В ящике найдете звезду. Со вторым ящиков в руках запрыгните вверх, переждите появление кота слева и с маленького уступа прыгайте еще выше. Присядьте, спрятавшись от кота, и потом, взяв один ящик, идите влево и запрыгните вверх. Пройдя вперед, убейте краба и спрыгните вниз на трубу, откуда, также с ящиком, перепрыгните на следующий ее изгиб, но так, чтобы стать не на ящики, а слева, и сразу спрячьтесь. Убив кота, разберите ящики справа (найдите желудь) и с одним из них в руке перепрыгните дальше по курсу на трубу. Снова присядьте, как только приземлитесь и потом, не беря кубики, допрыгайте по чистому пространству до выхода.



Взяв ящик, перепрыгните на платформу напротив и убейте двойника Чипа, после чего, разобрав ящики, возьмите один из них, спуститесь и убейте второго чудика. Как только экран наедет на эту платформу так, что ее обрыв слева не будет виден, заберитесь на второй ярус, и попрыгайте в левом углу — внизу должны появиться две звезды. Разберите кучу ящиков, но так, чтобы с одного (в остальных должна быть звезда) оставшегося можно было запрыгнуть наверх и разобрать ящики там. Как только возьмете последний ящик, вернитесь назад (влево) и снова подпрыгните — появится еще одна звезда. Убейте двух чудиков внизу и соберите призы, после чего переберитесь на противоположный берег ямы. Здесь, избегая попадания по вам шариков, которыми бросаются барсуки (а лучше всего будет убить и их), соберите призы на трех этажах труб (на нижнем, собрав крайние парочку цветов, вы получите дополнительную жизнь, которая вылетит слева от вас). Спрыгнув с высокого уступа вниз и, убив чудика, соберите все цветы и войдите в дыру. Уровень мы окончили, а вот с боссом здесь драться не придется.

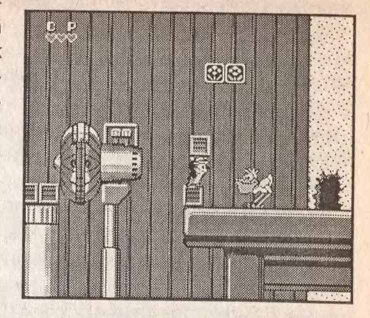
Звезда	Звезда	Звезда
Цветок	—	Звезда
Звезда	Цветок	Звезда

Уровень I

Осторожно запрыгните на гору стаканов (внизу, видите, глаза следят за вами?) и поднимитесь на самый верх, после чего пройдите немного вправо — это спровоцирует жука выйти и пройти мимо. После этого пройдите вперед и, увидев пеликана, бросьте ему по ногам ящик. Если удар пришелся именно по ногам, пеликану конец, но если он поймает ящик клювом, то бросит его в обратную сторону. Убив его, снова поднимитесь наверх и спровоцируйте жука внизу. После этого идите понизу и, собрав призы, запрыгните наверх справа от большой кучи ящиков. Здесь, взяв один ящик из кучи, сядьте и бросьте его по ногам пеликану, а потом найдите в ящиках звезду. Взяв с собой один ящик, идите вправо и, поборов вентилятор, запрыгните на его верх, но только осторожно, чтобы, когда сила воздуха закончит влиять на ваши движения, вы по инерции не свалились вниз на иголки. Спрыгнув со следующего вентилятора, который дует в обратную первому сторону, перепрыгните осторожно иголки и, взяв два цветка, приблизьтесь к иголкам так, чтобы можно было видеть пеликана впереди. Ящиком дайте ему по ластам и перепрыгните колючки, став на лампу. Возле следующей лампы возьмите желудь в ящике у ее стенки и спрыгните вниз, где, поборов очередной вентилятор, уничтожьте пеликана на его вершине и потом, собрав призы, сами заберитесь туда. Дойдя до большого скопления ламп, не берите ящик на вершине самой высокой из них, а пройдите вперед и, когда экран покажет пеликана на вентиляторе, вернитесь и с этого ящика метните другой в птицу, — как раз попадете ей по ногам. Взяв ящик, в котором найдете желудь, заберитесь на аппарат и, перепрыгнув на противоположную сторону провала, станьте аккуратно справа от ящика и убейте пеликана, после чего войдите в проем, взяв призы.



Рокфор поможет вам пробраться через сетку, и вы окажетесь в новом эпизоде. Возьмите ящик и запрыгните на первую лампу, где, переждав появление мыши, возьмите ящик справа (звезда) и спуститесь вниз. Пройдите немного вперед и убейте мышь, после чего, взяв один ящик, перепрыгните на следующий стол. Присев под ящиком, убейте мышь и потом возьмите призовой ящик на втором телефоне. Это Вжик, и вам нужно как можно быстрее мчаться вперед, чтобы успеть попасть на маленькие телефоны прежде, чем бессмертие закончится. Перепрыгнув на второй (или третий, после того как умрет первая оса), дождитесь звезду сзади и, осторожно перепрыгивая с телефона на телефон и сторонясь ос, пройдите вперед и войдите в отверстие.



Босс: Гусеница

Босс может показаться очень сложным, если не знать, по какому принципу он действует. А принцип простой, как три копейки. Гусеница состоит из нескольких сегментов. Бродя по верхнему этажу, она время от времени рассыпается на части, которые падают вниз. Если такая часть попадет по вам — Чипу не поздоровится. Но в том-то вся и хитрость, что в комнате есть «безопасные» места, где ни один сегмент вас не достанет. Чтобы эффективно бить врага и самому при этом не страдать, бурундук должен стать примерно на объем четырех своих корпусов от правой стены, то есть пятым, если представить себе вереницу Чипов, дышащих друг другу в затылок. В этом месте рядом падают сегменты гусеницы, но потом просто перепрыгивают вас и все начинается заново. Обладая такой техникой, убить гусеницу проще простого.

Цветок	Звезда	Звезда
Звезда	-	Звезда
Цветок	Цветок	Звезда

Уровень J

Для начала разберите ящики и найдите две звезды. После этого, взяв один из них, спрыгните на конвейер и, доехав до двух ящиков, станьте на них. Перепрыгнув осу, летящую на вас, идите вперед и убейте носорога. С конца конвейера перепрыгните на второй ярус вперед и зажмите на крестике ➔+🡻, чтобы Чип не двигался (это очень удобно, так как позволяет замереть на одном месте даже на конвейере). Спрыгните вниз на конвейер (грызун полетит тоже наискосок) и, дождавшись, пока носорог вверху пройдет, запрыгните обратно (при прыжке отпустите зажатый крестик, иначе свалитесь вниз). Пройдите немного вперед, пока носорог снизу уйдет, и снова спрыгните вниз, пройдите еще пару шагов, чтобы вверху враг ушел, и потом снова запрыгните на второй ярус. Чтобы перепрыгнуть на конвейер дальше, стоит делать прыжок с нижнего этажа, а оказавшись там, где хотели, сразу же перепрыгните носорога, который откроет вам желудь в ящиках. Взяв приз, соберите цветы и перепрыгните еще одного врага, и спуститесь вниз и вперед, чтобы войти в дыру, но до этого возьмите призы.

Пройдя немного влево, дождитесь появления утку с ружьем и, как только он выпустит присоску из игрушечного оружия (которое убивает вас по-настоящему), перепрыгните его и станьте на серый агрегат. Поднимитесь на верхний ярус и идите вперед, разбирая ящики. Скоро мимо вас внизу пройдет еще одна утка, а потом, как только вы доберетесь до ямки, выйдет утка сверху. Вам в это время нужно зайти под ящики в ямке и присесть (кстати, если хотите повоевать с этими врагами, — милости просим, каждый селезень стоит двух ящиков). Потом еще один селезень внизу, но вы в это время будете уже брать звезды на верхнем ярусе. Собрав потом цветы, спрыгните на конвейер и доедьте до двух ящиков на верхнем конвейере. Став на них, проследите периодичность действия топоров, чтобы можно было перепрыгнуть их. Вред



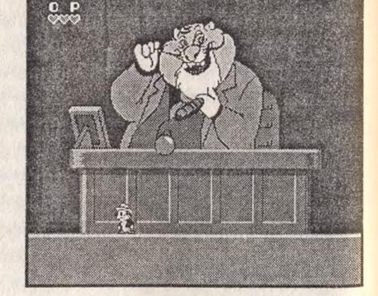
вам могут причинить только сами топоры, их установки роли не играют, и по ним можно прыгать спокойно. Чтобы без эксцессов пробраться через такой сложный заслон, запомните, как работают топоры. Все они действуют попарно, то есть, когда первый топор склонится влево, второй, что за ним, склонится вправо, и так далее. Вам нужно, дождавшись, пока топор замрет в верхней точке, двигаясь влево, прыгнуть на его основание. Сам топор должен в этот момент опуститься налево, и вам вреда не причинит. Вы сразу же, как только стали на основание, прыгаете еще раз, теперь влево на конвейер, и второй топор в это время тоже поднимается, а вы становитесь возле основания, и, как только придет время, перепрыгиваете и его. Вот так, не совсем уж и просто, но и не архисложно, как сказал бы вождь мирового пролетариата. Оказавшись у последнего топора, будьте внимательны, чтобы вас не задел зеленый чудик, бросившийся в пропасть. Туда ему и дорога, а наша дорога — вперед. Взяв на платформе один ящик, перепрыгните дыру и присядьте справа от ящиков, переждав движение еще двух зеленых драконов. Двигайтесь таким образом вперед, обходя драконов (можно приседать под платформами, а можно их и убивать или перепрыгивать), и поднимитесь в тупике наверх.

Двигайтесь вперед, отключая топоры при помощи ударов по рубильникам, и скоро придете к новому конвейеру. Став на платформу перед, прыгните на самый его край и потом сразу назад. Утка в это время выстрелит по вам из ружья, Чип должен перепрыгнуть присоску, а враг свалится в пропасть. С ящиком над головой идите вперед и, перепрыгнув через одинокий ящик, бросьте его вправо и сами быстро бегите за ним, чтобы успеть увидеть, как зеленый дракон погибнет, ударившись головой о деревяшку. Став на ящик возле него (в руках у вас должен быть еще один), резко спуститесь вправо вниз и бросьте его, затем мчитесь вперед, чтобы успеть схватить второй ящик и размазать его по лицу утки вместе с первым, после чего перепрыгнуть присоску. У меня самого такой фокус ни разу не получился, за то получалось другое: каким-то непостижимым образом утка уничтожалась с первого раза, не успев даже выстрелить. Попробуйте, может, и у вас получится.

Обойдя гуся, который свалится сверху (просто станьте под ярус, по которому он идет), запрыгните на самый верхний этаж и, собрав там призы (в том числе и две звезды), убейте дракона и войдите в финальную комнату на поединок с Толстопузом.

Финальный босс: Толстопуз

Хотя Толстопуз не так уж и хитер, побороться с ним нам придется. Сам кот сидит за большим столом и бросает в вас колючки. Всего каждый раз из его лап вылетают четыре железки, причем у врага есть только два способа их метания, поэтому в определенный момент в комнате в определенном месте возникает «полоса безопасности», где вы можете безнаказанно находиться. Но дело в том, что колючки никогда не летят прямо: под конец своего полета они начинают падать не диагонали, а вертикально, что тоже имеет некоторые преимущества, но и может усложнить вам жизнь. Тактика же проста: берете шарик и бросаете его по морде коту, после чего отходите влево, пережидаете атаку, атакуете сами и отходите чуть подальше, а потом все повторяется. Ручаюсь, что со второго-третьего раза вы сможете его уничтожить. Удачи!



P.S. Что печально, так это то, что никакой заставки у игры нет: вы просто принимаете поздравления от ваших друзей, и никакого поверженного кота Леоп... Толстопуза под ногами нет, и не светит ярко солнце, и птицы весело не поют. Черный фон и пятеро друзей. Намек на продолжение.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

ЧИП И ДЕЙЛ СПЕШАТ НА ПОМОЩЬ 2

Capcom • Количество игроков 1-2 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆



Эта игра выполнена по сюжету Диснеевского мультфильма о приключениях бесстрашной команды Спасателей. Правда, играть вы сможете не за всю команду спасателей, а только за одного из бурундуков, Чипа или Дэйла. Но остальные члены команды спасателей не бросят вас одних в беде и не раз будут приходить на помощь. Нашим бесстрашным героям уже удалось один раз победить главаря преступного мира — кота по имени Толстопуз, посадить его в тюрьму в первой части игры. Но толстому коту удалось бежать, и сразу же город наводнила толпа преступлений. Вам предстоит пройти множество уровней, полных злобных врагов и ловушек, чтобы в конце игры сразиться с главарем преступного мира — котом Толстопузом.

Управление



Кнопка ↑ — используется только для указания направления стрельбы ящиком.

Кнопка ↓ — присесть или спрятаться в ящик.

Кнопка ← — движение влево. Также используется для указания направления стрельбы ящиком.

Кнопка → — движение вправо. Также используется для указания направления стрельбы ящиком.

Кнопка «А» — прыжок.

Кнопка «В» — используется для подбора и кидания разнообразных предметов, например, ящиков.

Кнопка «Select» — вход в меню игровых статистик.

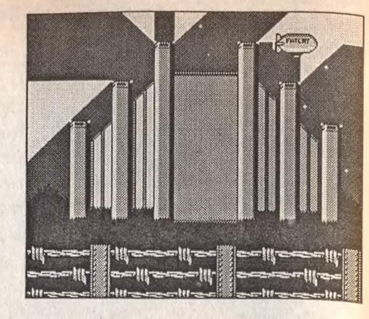
Кнопка «Start» — пауза.

Игровое меню

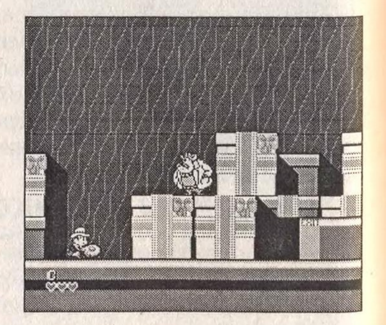
После просмотра вступительного игрового ролика нажимайте на кнопку «Start». Вы попадете в начальное игровое меню, где существуют две возможности для выбора. Первая — выбор количества игроков: 1 Player — один игрок или 2 Players — два игрока. Вторая — выбор персонажа, которым вы хотите играть: Чипа или Дэйла. Вы можете выбирать персонаж, только если вы играете один. Персонажи отличаются друг от друга только внешним видом, так что выбирайте того, кто вам симпатичнее. Определившись с количеством игроков и видом вашего персонажа, нажмите кнопку «Start», чтобы начать игру.

Объекты и законы игрового мира

Итак, нажав кнопку «Start», мы попадаем непосредственно в саму игру, разберем подробнее, что мы видим на игровом экране. Игра выполнена в обычной для аркад двухмерной плоскости, вы смотрите на все происходящие в игре действия сбоку. В левом нижнем углу экрана под буквой С или D, в зависимости от того, кем из бурундуков вы играете, находится шкала



жизни вашего героя — ряд красных сердечек. При вашем контакте с врагом или его выстрелом одно из сердечек исчезает, и если исчезнут все сердечки, ваш герой потеряет одну жизнь. Если вы потеряете все жизни, игра закончится, но вам предложат на выбор: CONTINUE — продолжить игру с того уровня, на котором вас уничтожили, такая возможность предоставляется вам три раза; END — закончить игру и выйти в начальное меню игры. Количество оставшихся у вашего героя жизней можно посмотреть в специальном меню игровых статистик, нажав на кнопку «Select». В этом меню под портретом вашего героя рядом со значком R/R написано количество собранных вами специальных призов. Когда вы соберете пятьдесят таких квадратиков, в конце уровня при подсчете очков вы получите один большой значок спасателей. Когда вы соберете три таких значка, вам добавят одно дополнительное сердечко на шкале жизни вашего героя, а когда соберете пять больших значков, получите одно большое сердце, равное пяти маленьким сердечкам на шкале здоровья. Если вы играете вдвоем, шкала жизни для второго игрока находится в правом нижнем углу. Кстати, об игре вдвоем — при таком варианте игры существует ряд особенностей. Если вы кидаете ящик, и на его пути стоит ваш напарник, то ящик ударит его и развалится, а персонаж вашего напарника будет оглушен на несколько секунд. Когда ваш персонаж оглушен, он не управляем и некоторое время стоит на месте абсолютно беззащитный для ударов врагов. Далее во время игры вам не раз предстоит прыгать по платформам, двигаясь вверх экрана. Когда вы пройдете насколько платформ вверх, экран немного подвинется вверх, а пол внизу исчезнет, и если вы свалитесь с платформы вниз, то ваш персонаж сразу же потеряет одну жизнь. Поэтому при подъеме вверх при игре двух игроков необходимо держаться вместе, иначе можно очень легко потерять жизнь. Но при игре двух игроков есть и ряд преимуществ: во-первых, ваша огневая мощь удваивается. Во-вторых, вы сможете добраться в секретные комнаты, куда одному не забраться. В-третьих, играть вдвоем намного веселее. Теперь давайте разберем способ уничтожения ваших противников, так как в этой игре он очень необычен. Ваш персонаж полностью беззащитен для врагов, пока он не возьмет ящик кнопкой «B». Теперь вы можете его кинуть и уничтожить ваших противников. Для того, чтобы кинуть ящик, нажмите на кнопку ↑, → или ←, в зависимости от того, куда хотите бросить ящик, и нажимайте на кнопку «B» — ящик полетит в выбранном вами направлении. Ящик можно кинуть и по диагонали вверх, для этого нажмите две кнопки движения ↑+→ или ↑+←, затем на кнопку «B». Если вы взяли ящик и нажали на кнопку ↓, ваш бурундук спрячется в ящик. Теперь, если до вас дотронется какой-нибудь враг, он будет уничтожен (только если враг уничтожается с одного попадания ящиком), а ящик исчезнет. Очень удобно при разборках с наводящимися врагами, которые не просто бегают по экрану, а целенаправленно преследуют вас. Еще, если нажать две кнопки ↓+→ или ↓+←, а затем на кнопку «B», ящик полетит в выбранном вами направлении по самому полу уровня. Это помогает при уничтожении очень маленьких врагов, по которым обычным броском ящика не попасть, или для уничтожения врагов, прячущихся в ящиках.



Кидать можно не только ящики, но и другие предметы (мячи шары и т.д.) и даже бурундука вашего напарника, если вы играете вдвоем, например, на платформу, куда просто так не запрыгнуть. Следует поднимать все встреченные вами ящики, так как под ними часто лежат полезные предметы.



И, наконец, давайте разберем предметы, помогающие вам выжить в этой игре. Далее приведен полный список этих предметов с пояснениями к ним.



Красные квадратики со значком R/R — собрав 50 таких квадратиков, в конце уровня при подсчете очков вы получите один большой значок спасателей.

Белая звездочка — подобрав такую звезду, ваш герой сразу же получит одну дополнительную жизнь.

Золотая звездочка — подобрав такую звезду, ваш герой сразу же получит две дополнительные жизни.

Орехи, пирожные — подобрав такой предмет, вы восстановите одно красное сердечко на шкале жизни вашего героя.

Деревянные ящики — подобрав такой предмет (кнопка «В»), вы можете кинуть (кнопка «В») ящик в ваших врагов.

Теннисные мячи, красные шары, серые каменные блоки — подобрав такой предмет, вы также можете кинуть его в ваших врагов. Но уникальное свойство этих предметов, в отличие от ящика, то, что они не разрушаются после вашего броска. Поэтому из них можно построить лестницу и добраться до ранее недоступных призов или бросить на длинную линию шипов, которую просто так не перепрыгнуть.

Враги и ловушки

В игре довольно много разнообразных врагов и ловушек. Если у вас возникли проблемы с врагами, тогда прочтите этот раздел с некоторыми моими советами, которые помогут вам.

Пчела — этот противник пролетает высоко над вами и, оказавшись точно над вашим героем, выливает на него мед. Так как обычно пчела летает на большой высоте, под ней можно спокойно проходить, — пока мед долетит до низа экрана, вы уже будете далеко. Уничтожается этот враг с одного попадания.

Мышь с вилкой — ходит по экрану и при вашем приближении кидается в вас вилкой. Уничтожается с одного попадания.

Мышь с ложкой — этот хитрый враг ходит по экрану, и если вы кинете в него ящик, мышь отобьет его в вас, используя ложку, как биту. Чтобы уничтожить этого врага, надо либо быстро кинуть подряд два ящика, либо атаковать этого врага со спины. Уничтожается с двух попаданий: первым попаданием оглушаем мышь, вторым уничтожаем.

Мышь в ящике — еще один хитрый враг сидит внутри ящика и, когда вы подходите к такому ящику, выскакивает и таранит вас. Отличить такой ящик от обычных ящиков, которыми вы кидаетесь во врагов, можно по более темной окраске ящика. Уничтожается этот враг с одного попадания.

Рыба — этот враг встретится вам на этапах, где есть вода. Рыба периодически выпрыгивает из воды, пытаясь вам помешать двигаться дальше. Уничтожается с одного попадания.

Летучая мышь — этот опасный противник либо висит на потолке, либо ходит по экрану. При вашем приближении мышь расправляет крылья и летит в вашу сторону, причем, мышь может полететь и вверх, и вниз, и по диагонали. Поэтому летучую мышь лучше уничтожать издали. Уничтожается этот враг с одного попадания.

Змея в ящике — этот враг также сидит в ящике более темного цвета. При вашем приближении ящик начинает подпрыгивать, значит, скоро выскочит змея. Так как змея просто выскакивает вверх через ящик, со змеей проще перепрыгнуть. Уничтожается с двух попаданий: первым попаданием оглушаем змею, вторым уничтожаем.

Ежик — этот противник просто ползает по экрану, мешая вам пройти дальше. Ежика проще перепрыгнуть, чем уничтожать. Сложность в уничтожении этого противника заключается в

том, что попасть по ежику можно только кинув ящик по низу. Также если вы кинете в ежика ящик, а он стоит мордой к вам, то ежик просто разобьет ящик. Поэтому ежика можно уничтожить только со спины. Уничтожается этот враг с одного попадания.

Бабочка — этот враг пролетает у вас над головой, бросая вниз несколько порций пыльцы. Если вы попадете под пыльцу, ваш персонаж будет оглушен некоторое время. Уничтожит можно не только бабочку, но и пыльцу одним метким броском.

Обезьяна в ведре — этот противник спускается с потолка на веревке и начинает очень интенсивно обстреливать вас. Уничтожается этот враг с одного попадания.

Мышь на коньках — этот враг просто быстро проносится по экрану, тараня все подряд. Уничтожается этот враг с одного попадания.

Пингвин — этот противник катается по экрану на коньках и, заметив вас, быстро ложится на живот и несется на вас. Уничтожается с двух попаданий: первым попаданием оглушаем пингвина, вторым уничтожаем.

Приведение — этот враг летает высоко над экраном и, заметив вас, пикирует на вас. Уничтожается этот враг с одного попадания.

Ожившая свечка — этот необычный противник бегает по экрану и, заметив вас, бежит на вас, пытаясь ударить. Уничтожается с двух попаданий: первым попаданием оглушаем свечку, вторым уничтожаем.

Крот-механик — этот противник обычно появляется на платформе у вас над головой и начинает обстреливать вас болтами. Уничтожается этот враг с одного попадания.

Электрическая мышь — этот враг просто стоит на экране и ждет, пока вы не подойдете достаточно близко к нему, тогда мышь замыкает батарейку и пускает в стороны от себя электрические заряды. В этот момент мышь неуязвима, поэтому ее лучше уничтожать издали. Уничтожается этот враг с одного попадания.

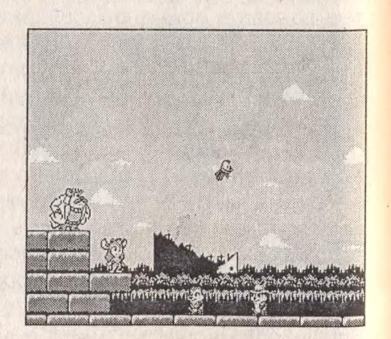
Мышь с рогаткой — этот противник бежит на вас по экрану, пытаясь ударить. Или подождав, пока вы подойдете на расстояние выстрела, стреляет по вам из рогатки. Уничтожается этот враг с одного попадания.

Механическая собака — этот противник быстро ездит по экрану, пытаясь вас ударить. Уничтожается этот враг с одного попадания.

Красная птица — этот противник пролетает по экрану на определенной высоте, пытаясь вас ударить. Иногда птица может вернуться с яйцом в лапах и, пролетая над вами, пытается кинуть яйцо в вас. Долетев до земли, яйцо разбивается, и из него выскакивает цыпленок, который начинает гоняться за вами. Уничтожаются цыпленок и красная птица с одного попадания.

Бой с боссами

В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры вас ожидает схватка с боссом уровня. Обратите внимание на такое правило игры при бое с боссами: если вы нанесли несколько повреждений какому-нибудь боссу, а затем погибли, то вам придется начинать бой сначала, а все полученные боссом повреждения аннулируются. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

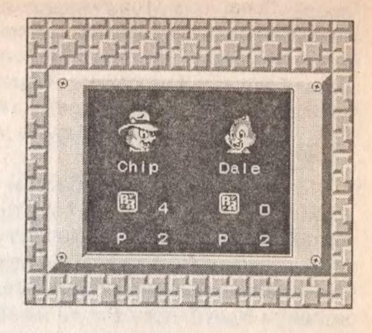


Кролик-мойщик посуды

Бой с этим боссом происходит на экране, на котором расположены шесть платформ в виде тарелок. С верху экрана вытекают две струи воды и, протекая по всем платфор-



мам, уходят вниз экрана. Если просто стоять на какой-нибудь из платформ, вас начнет смывать в низ экрана и, если вы упадете в проемы в полу, ваш герой сразу же потеряет одну жизнь. Из отверстий в потолке время от времени выплывают ящики, которыми вы и должны будете кидаться в кролика. Только будьте внимательны и смотрите, чтобы ящик не упал вам на голову, иначе, пока ваш герой оглушен, его может смыть в пропасть или ударить кролик. Кролик-мойщик посуды атакует вас таким способом: вначале, поездив на водяном насосе по нескольким платформам, пытается вас ударить, затем начинает качать воду, пытаясь попасть по вам водой. Тактика боя с ним такова: стойте на верхней платформе, только не под отверстием в потолке, и ждите, пока не свалится ящик. Берите его и спускайтесь на одну платформу вниз, и ждите, пока кролик не окажется на линии огня, тогда кидайте в него ящик и бегите за следующим. После шести попаданий Кролик-мойщик посуды будет побежден. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным.



Уровень сложности: 3.

Летучий кот

Очень необычный противник — кот с пристегнутыми на спине крыльями. Появившись на экране, Летучий кот начинает интенсивно махать крыльями, гоня воздух в вашу сторону, поэтому если просто стоять на экране, вас отнесет к противоположной от кота стене. Через некоторое время, после того как Летучий кот замашет крыльями, с верха экрана начнут падать камни. Эти камни и будет гнать Летучий кот струей воздуха на вас. После того как упадут два камня, кот полетит по низу экрана, по дороге пытаясь вас ударить, к противоположной стене экрана и снова начнет гнать на вас камни. Тактика боя с ним такова: стойте примерно посередине экрана и держите кнопку движения нажатой, чтобы вас не снесло к стене. Затем, когда начнут падать камни, ждите, пока камень не подлетит достаточно близко к вам, как подлетит, быстро подпрыгивайте. Если подпрыгнуть в тот момент, когда камень высоко, он полетит по верху экрана и скроется за краем экрана, а так как вам необходим камень для стрельбы по коту, вы останетесь без снаряда. Перепрыгивайте через второй падающий камень и быстро берите первый, так как кот может полететь над самым полом, сбивая все камни с экрана. Вооружившись камнем, кидайте его в Летучего кота и идите добывать следующий камень. После шести попаданий Летучий кот будет уничтожен. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным.

Уровень сложности: 5.

Крыс-метатель огня

Как только вы попадете к бою с этим боссом, экран начнет двигаться вверх, а вы должны все время прыгать по платформам вверх. Если вы упадете или вас догонит нижний край экрана, вы сразу же потеряете одну жизнь. Крыс-метатель огня, появившись на экране, начинает прыгать по платформам, пытаясь вас протаранить. Затем, отхлебнув из бутылки, крыс начинает плеваться огнем по горизонтали. Тактика боя с ним очень проста: как только вы появитесь на экране, сразу же запрыгивайте на верхнюю платформу. И во время всего боя с этим боссом старейтесь держаться на верхних платформах, к тому же крыс предпочитает бегать по нижним платформам. Через несколько секунд на одной из едущих с верха платформ появится ящик, берите его и спускайтесь на одну платформу вниз и ждите, пока крыс не окажется на линии стрельбы. Когда крыс прыгнет на платформу снизу от вас, кидайте в него ящик, предварительно

присев. Можно даже не спускаться, а просто стоять и ждать, пока крыс сам не припрыгает к вам, но это значительно дольше по времени и опаснее, так как крыс может вас протаранить. После шести попаданий Крыс-метатель огня будет уничтожен. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, главное — все время находиться на верхних платформах.

Уровень сложности: 5.

Злой дух

Попов на экран с этим боссом, немного подождите, пока не погаснет свет, тогда и появится Злой дух. Этот босс атакует вас такими способами: обстреливает издали огненными шарами и затем пролетает по диагонали по экрану, стараясь вас ударить. Либо сразу же летит по диагонали по экрану и, оказавшись над вами, кидает два коричневых шара, один из этих шаров и станет вашим оружием в борьбе со злым духом. Тактика боя с ним такова: стойте в левом углу экрана и ждите, пока дух не начнет вас атаковать. Если это обстрел огненными шарами, то перепрыгивайте через шары или просто маневрируйте по экрану. Затем, когда Злой дух полетит на вас, быстро пробегайте под ним в правый угол экрана, иначе он зажмет вас в левом углу экрана. Если дух сразу же полетит на вас, быстро пробегайте под ним. Злой дух начнет кидаться шарами, но если вы не стояли на одном месте, они не попадут в вас. Когда дух пролетит, берите шар и ждите, пока Злой дух не появится вновь, как только появится, кидайте в него шар. После шести попаданий Злой дух будет уничтожен. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, главное — все время находиться в движении, так злому духу будет намного труднее попасть по вам.

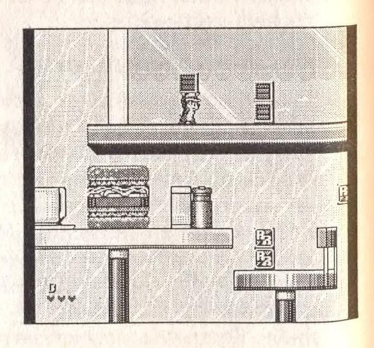
Уровень сложности: 6.

Ящерица-крановщик

Этот босс появляется на большом кране и ездит по экрану, пытаясь вас ударить, затем бьет по земле большим шаром, прикрепленным на конце крана. От удара от поверхности земли откалываются два булыжника, один из которых и станет вашим оружием. Тактика боя с ним очень проста: как только вы появитесь на экране, стойте в левом углу экрана, кран до вас не доедет, и ждите, пока Ящерица не отколет камни. Тогда подбегайте к камням и хватайте один из них. Затем этот камень необходимо бросить в ящерицу, но сложность заключается в том, что висящую спереди цепь не пробить. И чтобы попасть по ящерице, вы должны пробежать под цепью к кабине крана и затем кинуть камень по диагонали. После этого быстро отбегайте в левый угол экрана, иначе вас задавит краном или ударит шаром на цепи. После восьми попаданий Ящерица крановщик будет уничтожена. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам необходимо обладать очень хорошей реакцией и быть очень внимательным.

Уровень сложности: 6.

Кролик-фокусник



Бой с этим боссом происходит на экране, посередине которого расположены две платформы и еще две платформы расположены над ними. По этим платформам вам и предстоит бегать от кота. Кот-фокусник, появившись на экране, снимает шляпу, затем достает из нее карты и начинает ими кидать по вам. Одна из этих карт и станет вашим оружием против Кота-фокусника. Тактика боя с ним такова: стойте посередине экрана и ждите, пока кот не начнет кидать в вас карты. Как только к вам подлетит достаточно близко первая карта, подпрыгивайте. Если вы подпрыгнете раньше времени, карта пролетит высоко над вами, а если поздно — карта



ударит вас. Если вы прыгнули вовремя, карта окажется у вас под ногам, хватайте ее. Затем перепрыгивайте через вторую карту и ждите, пока кот не начнет кидаться картами снова, тогда кидайте в него свою карту. Ждать, пока кот снова не начнет кидаться картами, необходимо для того, чтобы наверняка попасть по коту. Хотя, если действовать быстро, можно и не дожидаться, пока кот снова начнет кидаться картами. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам необходимо обладать очень хорошей реакцией.

Уровень сложности: 7.

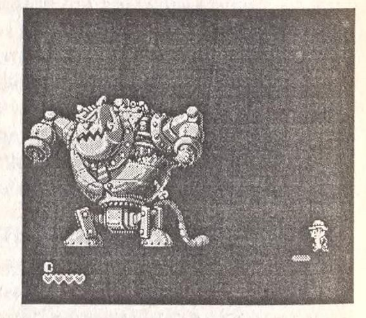
Страус-велосипедист

Бой с этим боссом происходит на экране, посередине которого расположены две платформы, по этим платформам вам и предстоит бегать от страуса. Страус выезжает верхом на большой шестеренке и атакует вас такими способами: прыгает на месте, стреляя из большой шестеренки маленькими шестеренкам. Одна из этих шестеренок и станет вашим снарядом в борьбе со страусом. Отстрелявшись, страус едет к противоположной стороне экрана и может запрыгнуть на платформу, откуда снова начинает стрелять шестеренками. А может и не запрыгивать на платформу, а стрелять из-под платформы. Еще страус может быстро пронестись по полу, скрывшись за экраном, и неожиданно появиться с любой стороны экрана. Тактика боя с ним такова: стойте посередине экрана и ждите, пока страус не начнет стрелять шестеренками, тогда отойдите немного назад, шестеренка упадет перед вами. Берите шестеренку и кидайте ее в страуса, и затем бегите под платформу и ждите, пока страус не поедет на вас. Когда поедет, внимательно смотрите, проехав примерно середину экрана, страус немного подпрыгнет и затем запрыгнет на платформу над вами. Тогда просто стойте под платформой и ждите, пока страус не выкинет новую шестеренку. Если страус проехал середину экрана и едет дальше, сами запрыгивайте на платформу и ждите, пока страус не окажется под вами. Тогда быстро спрыгивайте и бегите в противоположный угол экрана, так как страус при стрельбе шестеренками подпрыгивает на большой шестеренке и может ударить вас головой. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам необходимо обладать очень хорошей реакцией и быть очень внимательными.

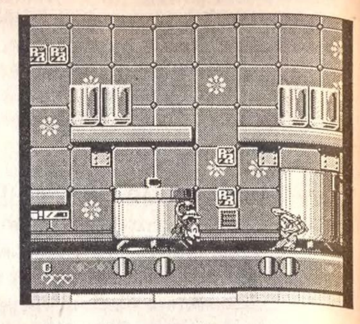
Уровень сложности: 6.

Кот-робот

Попав на экран с этим боссом, дождитесь, пока не погаснет свет, тогда и появится большой Кот-робот. Кот-робот атакует вас такими способами: вначале отстреливает правую руку, которая летит по диагонали в ту сторону, где вы стоите. Дождитесь, когда рука подлетит к вам достаточно близко, и просто подпрыгивайте. Затем Кот-робот может выпустить из хвоста три электрических искры. Подождите, пока к вам подлетит первая искра, и прыгайте вверх, затем перепрыгивайте через вторую искру и через третью. Перепрыгнуть сразу же через две искры невозможно, вам не хватит длины прыжка. Еще кот может отстрелить шар с шипами. Шар с шипами прыгает по экрану до стены, затем, оттолкнувшись от стены, шар прыгает обратно к коту. Перепрыгивать через этот шар не очень удобно, проще дождаться, пока шар не подлетит достаточно высоко, и пробежать под ним. Затем, когда вы нанесете несколько повреждений роботу, из его головы начнут сыпаться искры и падать по дуге вниз. Осторожно, не попадите под них. После какой-нибудь из вышеперечисленных атак робот взлетает высоко верх и исчезает за экраном. Тогда вверху экрана появляется стрелка с надписью DANGER (опасность), это означает, что оттуда



вылетит кот-робот и приземлится на экран. Не стойте под этой стрелкой, иначе робот приземлится вам на голову. Когда кот-робот взлетит, на экране, где он стоял, появляется шар-бомба с таймером. Этот шар и будет вашим оружием в борьбе против кота-робота. Обратите внимание на цифры на таймере: когда время истечет, бомба взорвется. Если вы будите держать шар, когда он взорвется, ваш персонаж будет оглушен. Чтобы поразить робота, необходимо точно рассчитать время так, чтобы она взорвалась рядом с котом-роботом. Взяв шар, дождитесь, пока на нем не загорится единица, и бросайте шар-бомбу в робота, если вас разделяет целый экран. Если вы стоите ближе к роботу, подождите, после того, как загорится единица, еще немного и бросайте шар-бомбу в робота. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам необходимо обладать очень хорошей реакцией и быть очень внимательными. Главное — правильно рассчитать время взрыва.



Уровень сложности: 9.

Прохождение

Каждый уровень состоит из нескольких этапов, пройдя которые, вы попадете на новый уровень — новую арену испытаний. Если на каком-нибудь из этапов вы погибли (потеряли одну жизнь), придется проходить этап сначала. В конце каждого уровня вас ожидает битва с боссом этого уровня. Тактику и стратегию боя с боссами читайте в разделе «Бой с боссами». На некоторых этапах перед боем с боссом существует экран отдыха, где можно восстановить здоровье. На протяжении всей игры вам в основном надо двигаться слева направо, поэтому если в тексте дополнительно не указано направление — бегите вправо.

Уровень 1. Первый этап — Ресторан

Перед началом этого уровня наши герои находятся в штабе спасателей, где спокойно смотрят телевизор. Из специального выпуска новостей наши герои узнают, что в ресторане заложена бомба с часовым механизмом. Спасатели бросаются на помощь.

В начале уровня бегите направо, запрыгивайте на платформу вверху экрана, хватайте ящик и спускайтесь вниз, там лежит больше красных квадратиков. Бегите направо, с помощью ящика уничтожайте пчелу, собирайте несколько красных квадратиков, затем берите ящик и с его помощью уничтожайте мышь с вилкой. Прыгайте на столик, на котором только что бегала мышь с вилкой, берите ящик и с его помощью уничтожайте пчелу. Затем запрыгивайте на платформу вверх и собирайте там красные квадратики. Спускайтесь вниз, берите ящик и с его помощью уничтожайте мышь с вилкой, затем прыгайте на столик, на котором только что бегала мышь. Запрыгивайте на платформу вверху, берите ящик и с его помощью уничтожайте пчелу, затем берите еще один ящик и идите дальше. Кидайте ящик в пчелу, затем спрыгивайте вниз по дороге, не забудьте собрать красные квадратики. Идите дальше, берите ящик и понизу, не запрыгивая на верхнюю платформу, идите дальше. Кидайте ящик в мышь с вилкой, собирайте красные квадратики и выходите за правый край экрана. Первый этап пройден.

Уровень 1. Второй этап — Кухня

В начале уровня бегите направо, подбирайте ящик и бегите дальше, с маленькой платформы посередине экрана выпрыгнет мышь с ящиком. Уничтожайте ее или просто пробегайте под платформой и бегите дальше. Подбирайте несколько красных квадратиков, берите ящик и бегите



дальше. Вас атакует мышь с ложкой, уничтожайте ее или перепрыгивайте. Вы попадете к трем ящикам, лежащим на тарелке, в первом сидит мышь, а под третьим находится орех. Бегите дальше по низу экрана, вас атакует мышь с ложкой, уничтожайте ее или перепрыгивайте. Вы попадете к платформам, ведущим вверх, а под платформами лежат четыре ящика. В первом ящике сидит мышь, а под третьим находится орех. Перепрыгивайте через первый ящик, а затем с помощь трех других ящиков уничтожайте мышь с ложкой на платформе вверху экрана. Прыгайте по платформам до самой верхней платформы, на которой лежат четыре ящика, в первом ящике сидит мышь. Перепрыгивайте через первый ящик и подходите к краю платформы, вы увидите большую бутылку с лимонадом. Если запрыгнуть на пробку этой бутылки и подпрыгнуть, пробка начнет вдавливаться внутрь бутылки. И с третьим прыжком пробка высоко вылетит из бутылки, тогда быстро нажимайте кнопку движения ➔. Ваш герой полетит вместе с пробкой и, когда пробка подлетит достаточно высоко, нажимайте кнопку прыжка. Все эти действия необходимо делать очень быстро, так как пробка летит всего пару секунд. Если вы все сделали правильно, вы окажетесь на пробке второй бутылки, прыгайте с нее таким же способом на пробку третьей бутылки. С этой пробки прыгайте на платформу, на которой лежит белая звездочка, берите ее и прыгайте вниз. Осторожно, не прыгните на первый ящик, там сидит мышь! Перепрыгивайте через мышь и заходите в пролом в стене. Все, второй этап пройден.

Уровень 1. Третий этап — Кухня

В начале уровня бегите направо, подбирайте ящик, перепрыгивайте на гриль и уничтожайте мышь с вилкой. Бегите дальше по дороге, не забывайте собирать красные квадратики. Вас атакует пчела, уничтожайте ее или просто пробегайте по низу экрана. За пчелой вас атакует мышь с вилкой, уничтожайте ее и запрыгивайте наверх гриля, где уничтожайте пчелу. Бегите дальше по верхним платформам, вы попадете к большому баку с большой коробкой на дне бака. Прыгайте вовнутрь бака, затем прыгайте на большой ящик. Из него вылетит Вжик, вместо ящика появится масляная лампа. Прыгайте на лампу и ждите, пока Вжик не откроет кран с водой. Когда бак заполнится водой, лампа вместе с вашим героем всплывет, тогда прыгайте вниз и заходите в пролом в стене. Все, третий этап пройден. Перед следующим этапом вы попадете в комнату, где лежат два пирожных, берите их и выходите за правый край экрана.

Уровень 1. Четвертый этап — Мойщик посуды

В начале этого этапа наши бесстрашные бурундуки встретят Кролика-мойщика посуды. Между ними происходит диалог примерно такого содержания:

— Эй, кролик, что ты тут делаешь?

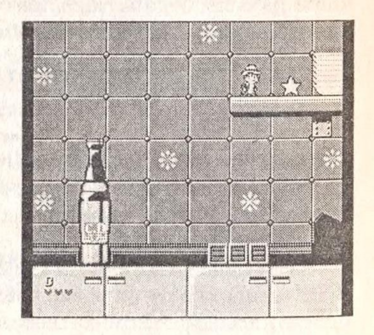
— Толстопуз велел заложить мне в ресторане бомбу, чтобы отвлечь внимание полиции.

— Но Толстопуз в тюрьме!

— Ха! Этой ночью он бежал и теперь хочет похитить вазу фараона из музея.

— Но где же бомба?!

— У меня. Попробуй ее взять! Ха-ха!

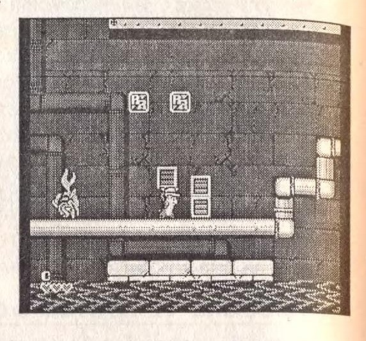


После этого вы попадаете непосредственно к бою с кроликом. Тактику и стратегию боя с кроликом читайте в разделе « Бой с боссами». После победы над кроликом вам покажут количество набранных вами очков и количество собранных вами призов. После этого вас ожидает бонусный этап. На этом этапе вы можете сбить красным шаром какой-нибудь приз, быстро летающий вверху экрана. Но будьте внимательны: попытка всего одна, а времени для размышлений всего десять секунд (счетчик времени находится вверху

экрана). После этого наши герои вновь соберутся вместе у мины с часовым механизмом, которую необходимо обезвредить. Вам предложат выбрать, какой из проводов надо перерезать — красный или синий. Нужный провод синий. После этого команда спасателей обсудит полученные новости и решает отправиться в погоню за Толстопузом.

Все, первый уровень, наконец, пройден.

Уровень 2. Первый этап — Канализация



В начале уровня бегите направо, двигайте ящик и перепрыгивайте через пролом в полу. Из пролома выскакивает рыба, ее можно уничтожить ящиком или просто подождать, пока рыба не упадет обратно в воду, и спокойно прыгать дальше. Бегите дальше по дороге, не забывайте собирать красные квадратики. Перепрыгивайте через еще один пролом в полу с выскакивающей из пролома рыбой и идите дальше. Берите ящик и уничтожайте летучую мышь, затем перепрыгивайте через пролом в полу. Перепрыгнув, берите ящик и уничтожайте вторую летучую мышь, затем бегите дальше по трубе. Пока вы двигаетесь по трубе, опасайтесь рыб, выскакивающих из воды. Вы попадете к стальным платформам с переключателями над ними. Если вы играете один, просто пробегайте мимо, туда не попасть. Если же вы играете вдвоем, берите вашего напарника вместо ящика и забрасывайте наверх платформы. Когда один из бурундуков окажется на платформе, он должен нажать на рычаг — появится секретный тоннель со множеством призов. За стальными платформами будет большая труба с проломом внизу, туда и заходите. Первый этап пройден.

Уровень 2. Второй этап — Канализация

В начале этапа запрыгивайте на трубу посередине экрана и берите ящик. С помощью ящика уничтожайте летучую мышь. Бегите по трубе дальше, так как внизу ящик со змеей, несколько рыб и проломы в полу, уничтожайте летучую мышь, висящую на трубе, и бегите дальше. С конца трубы прыгайте вверх и направо, собирайте красные квадратики. Оказавшись на земле, бегите дальше, перепрыгивайте через несколько проломов в полу и уничтожайте еще одну летучую мышь. Затем запрыгивайте на трубу, где висела летучая мышь, с которой прыгайте дальше вверх по трубам. По дороге уничтожайте еще одну летучую мышь и прыгайте дальше вверх. Оказавшись на самом верху, бегите направо, к линии из шести ящиков, под четвертым ящиком лежит орех. За этими ящиками будет стоять один ящик, в котором сидит змея, перепрыгивайте через него и спускайтесь вниз. Как только вы спуститесь, вас сразу же атакует летучая мышь. Уничтожайте ее и идите дальше, берите ящик, так как вас сразу же атакуют две летучих мыши. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, заходите в пролом в стене. Все, второй этап пройден.

Уровень 2. Третий этап — Летучий кот

В начале этого этапа вы сразу же попадете к битве со вторым боссом — Летучим котом.

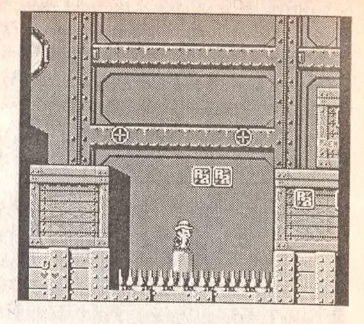
Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После победы над этим боссом вам покажут количество набранных вами очков и количество собранных вами призов. После этого вас ожидает бонусный этап с красным шаром, которым необходимо сбить призы, летающие вверху экрана. В общем, все, как и на первом бонусном этапе. Все, второй уровень пройден.

Уровень 3. Первый этап — Корабль Толстопуза

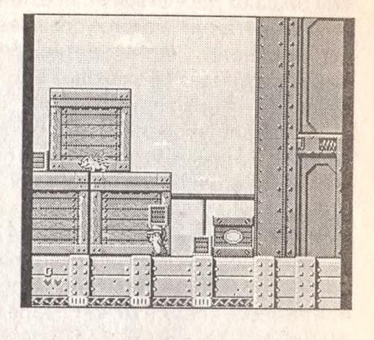
В начале уровня бегите направо, подбирайте ящик и собирайте красные квадратики. Затем бегите, дальше уничтожайте ежика и берите еще один ящик, и бегите дальше. Над вами пролетит



бабочка, ее можно уничтожать, а можно просто подождать, пока пыльца пролетит, и бежать дальше. За бабочкой будет еще один ежик, за которым стоит большой ящик, на верхушке которого лежит серый камень, берите его. Подходите к краю ящика и кидайте камень на линию из щипов, а затем прыгайте на камень (просто так шипы не перепрыгнуть) и ждите, пока над вами не пролетит бабочка. Когда бабочка пролетит, прыгайте дальше направо, там будет еще один ежик. Разобравшись с ежиком, прыгайте по ящикам вверх. Вы попадете к длинной платформе, по которой ползает ежик, уничтожайте или перепрыгивайте через него и прыгайте по платформам дальше наверх. Попав на длинную платформу, берите ящик и бегите дальше направо, вы попадете к ящикам, между которых ползают ежики. Уничтожайте их, бегите дальше, над вами пролетит бабочка, за ней будет еще один ежик. За ежиком будет еще несколько ящиков, за которыми стоит большая коробка, прыгайте на нее. Из коробки вылетит теннисный мячик, берите его и бегите дальше, вы увидите линию из шипов, за которой находится рычаг-переключатель.



Чтобы до него добраться, надо бросить мячик на шипы, прыгнуть на мячик, а затем на рычаг — появится проход в секретную комнату, где лежат два пирожных. Если у вас полная шкала здоровья, то просто перепрыгивайте через шипы на платформу вверху. С платформы прыгайте дальше по платформам вверх, пока не попадете на длинную платформу. По длинной платформе идите налево и с конца ее прыгайте налево вниз. Приземлившись, берите ящик и бегите дальше, вас атакует бабочка, а за ней срезу же будет обезьяна в ведре. Перепрыгивайте через бабочку и уничтожайте обезьяну, затем бегите дальше. Там будет еще одна обезьяна с бабочкой, а ящики лежат за обезьяной, поэтому быстро пробегайте под этими врагами, берите ящик и бегите дальше. Запрыгивайте на большой ящик, с которого стреляйте в обезьяну, а затем пробегайте под очередной бабочкой. За этими врагами будет еще одна пара — обезьяна и бабочка в одном из ящиков, лежащих под обезьяной, лежит орех. Уничтожайте этих врагов или просто пробегайте под ними. За этими врагами будет пролом в стене, куда и заходите. Все, первый этап пройден.



Уровень 3. Второй этап — Крыс-метатель огня

В начале этого этапа вы сразу же попадете к битве с третьим боссом — Крысом-метателем огня. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После победы над этим боссом вам покажут количество набранных вами очков и количество собранных вами призов. После этого вас ожидает бонусный этап с красным шаром, которым необходимо сбить призы, летающие вверху экрана. В общем, все, как и на предыдущих бонусных этапах. Все, третий уровень пройден.

Уровень 4. Первый этап — Морозильник

Перед началом этого уровня команда спасателей собирается вновь и обсуждает произошедшие события. Толстопузу все-таки удалось похитить вазу фараонов и спрятаться где-то в порту. В этот момент Вжик замечает странный силуэт, мелькнувший на заднем плане и сбежавший в один из складов. Похоже, что Толстопуз спрятался в одном из портовых складов. Наши герои бросаются в погоню. Забежав в складское помещение, наши герои оказываются в полной



темноте. Вдруг они слышат звук закрывающейся двери, а на складе зажигается свет, и наши герои видят, что оказались в морозильной камере. Похоже, это ловушка! Ну, точно ловушка! За дверью появляется Толстопуз и начинает насмехаться над нашими бурундуками:

— Ха-ха-ха. Добро пожаловать, мои маленькие Спасатели. Я ждал этого момента очень долго.

— Толстопуз?

— Да, единственный и неповторимый!

— Толстопуз, это ты похитил вазу фараонов?

— Да, это я! Внутри этой вазы заключен злой дух, с его помощью я буду править миром!

— Ты не уйдешь, толстый кот!

— Как же вы сможете остановить меня? Вы заперты в морозильной камере и через три минуты превратитесь в ледышки! Ха-ха-ха!

После этой фразы Толстопуз убегает, наши герои остаются в одиночестве. Посовещавшись, они решают добраться до противоположной стены, — может быть, там есть выход?

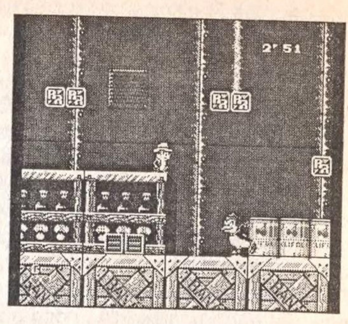
На протяжении этого уровня вы должны успеть за три минуты добраться до его конца, иначе вы погибнете. Счетчик оставшегося времени находится в правом верхнем углу. Также все действие уровня происходит в холодильнике, поэтому все поверхности во льду и быстро остановиться на них не получится.

В начале уровня бегите направо, хватайте ящик и с его помощью уничтожайте мышь на коньках. Затем уничтожайте или перепрыгивайте через пингвина и бегите дальше. Берите ящик и кидайте его в мышь на коньках, затем перепрыгивайте или уничтожайте пингвина. За этими врагами будет еще одна мышь на коньках, за которой будет линия платформ, ведущих вверх, по ним и прыгайте наверх. Во время движения вверх опасайтесь сосулек, намерзающих на потолке, которые так и норовят свалиться вам на голову. Добравшись до самого верха, идите налево, там будет линия из вентиляторов, дующих вверх. Попав в струю воздуха, ваш персонаж взлетает высоко вверх и может пролететь некоторое расстояние. Попав на линию из вентиляторов, вы можете пролететь большое расстояние, перелетая от одного вентилятора к другому. За линией из вентиляторов вас атакует пингвин, за которым будет штабель из ящиков, по которым забирайтесь наверх экрана. Там будут еще два вентилятора, над которыми бегает мышь на коньках. Разобравшись с мышью, прыгайте дальше вверх, затем идите направо. Вы попадете к еще одному вентилятору, с помощью которого можно добраться до красных квадратиков, висящих под потолком. Собрав их, бегите дальше, перепрыгивайте через пролом в полу, с помощью вентилятора собирайте красные квадратики и бегите дальше. Вы попадете к штабелю из ящиков, запрыгивайте на его вершину, но будьте осторожны: по дороге на вас прыгнет мышь на коньках. Разобравшись с мышью, прыгайте по платформам наверх, справа на самой верхней из платформ находится открытое окно вентиляции — выход с уровня. Все, четвертый уровень пройден. На этом уровне нет никакого босса, после подсчета количества набранных вами очков и собранных вами призов вас ожидает бонусный этап с красным шаром, которым необходимо сбить призы, летающие вверху экрана. В общем, все, как и на предыдущих бонусных этапах.

Уровень 5. Первый этап — Дом с привидениями

Перед началом этого уровня команда спасателей собирается вновь и обсуждает произошедшие события. Толстопуз все-таки открыл вазу фараонов и выпустил злых духов на свободу. Об этом свидетельствует и недобрый зеленый свет, льющийся из окон дома, где укрылся Толстопуз, и привидения, летающие вокруг дома. Что ж, нашим бесстрашным героям предстоит сразиться и с потусторонними силами.





В начале этапа хватайте ящик и бегите вперед, вас атакует ожившая свечка, уничтожайте ее. Затем запрыгивайте на платформу вверху экрана, где собирайте все красные квадратики, затем бегите дальше. Вас атакует привидение, за которым сразу же атакует ожившая свечка. Разобравшись с этими врагами, бегите дальше и обязательно берите ящик, так как вас атакуют сразу два врага — привидение и ожившая свечка. Разобравшись с этими врагами, хватайте еще один ящик и бегите дальше, вас атакует привидение, причем, с очень небольшой высоты пикируя по диагонали. Поэтому, как только увидите привидение, прячьтесь в ящик. За привидением находятся несколько платформ, ведущих вверх, забирайтесь по ним. На самой верхней платформе уничтожайте или перепрыгивайте через свечку и бегите дальше направо. Перепрыгивайте на соседнюю платформу, на которой сразу же хватайте ящик, так как на вас полетит привидение. Уничтожайте его и прыгайте по платформам дальше направо, по дороге вас атакует еще одно привидение до пролома в стене, куда и заходите. Все, первый этап пройден.

Уровень 5. Второй этап — Дом с привидениями

В начале этапа запрыгивайте на большой подсвечник и собирайте все красные квадратики, затем берите ящик и уничтожайте ожившую свечку. Затем перепрыгивайте на другой канделябр, где уничтожайте привидение. В этот момент на этапе может погаснуть свет, не обращайте на это внимание, это такой спецэффект и через несколько секунд свет зажжется вновь. К тому же всех врагов и платформы в темноте прекрасно видно, так что бегите дальше. Перепрыгивайте на следующий подсвечник, где уничтожайте ожившую свечку, затем бегите дальше. Под портретом вы увидите несколько ящиков, под одним из них лежит орех. Берите его и запрыгивайте еще на один канделябр, где уничтожайте ожившую свечку. За этим канделябром будет еще один канделябр, по которому бегает еще одна свечка. Разобравшись с этим врагом, прыгайте дальше, вы увидите два стоящих рядом подсвечника, под которыми лежат несколько ящиков. Под одним из ящиков лежит орех. За ящиками находится пролом в стене, туда и выходите. Все, второй этап пройден.

Уровень 5. Третий этап — Злой дух

Перед началом этого этапа вы попадете в специальную комнатку, где вашего героя накормят двумя пирожными. После этого вы окажетесь верхом на очередном канделябре, спрыгивайте с него и бегите направо. Вы попадете к только что пройденным двум стоящим рядом подсвечникам, за которыми находится пролом в стене. Но туда вас не пустят. Берите ящик и прыгайте по подсвечникам вверх, по дороге вас атакует привидение. Добравшись до самого верха, идите направо и заходите в пролом в стене. Вы, наконец, попадете к битве с четвертым боссом — Злым духом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над этим боссом вам покажут количество набранных вами очков и количество собранных вами призов. После этого вас ожидает бонусный этап с красным шаром, которым необходимо сбить призы, летающие вверху экрана. В общем, все, как и на предыдущих бонусных этапах. После этого бонусного этапа вам покажут анимационный ролик, в котором бесстрашные спасатели водворяют Злого духа обратно в вазу. Все, пятый уровень пройден.

Уровень 6. Первый этап — Мир будущего

Перед началом этого уровня команда спасателей собирается вновь и обсуждает произошедшие события. Толстопуз захватил парк аттракционов, а сам спрятался в комнате управле-

ния парком. Три ключа от комнаты управлений он спрятал по одному в каждом из комплексов аттракционов: Clock Tower — Часовая башня, Western World — дикий запад, Future World — Мир будущего. Вам предстоит выбрать один из уровней для прохождения. В независимости от того, какой уровень вы выберете, успешно пройдя его, вы получите один ключ от комнаты контроля парка. Так как вам необходимо собрать все три ключа, придется проходить все три уровня и особого значения ваш выбор не имеет. Я начал с уровня под названием «Мир будущего».

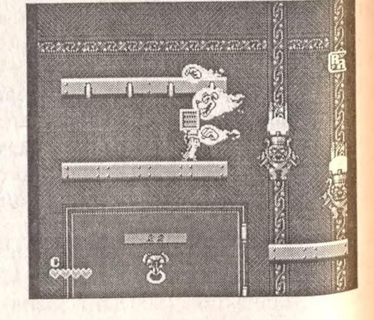
В начале уровня бегите направо, по дороге собирая красные квадратики, до платформ, ведущих вверх. По этим платформам прыгайте наверх, но будьте осторожны: по дороге вас атакует крот-механик, до самой верхней большой платформы. На этой платформе вас атакует электрическая мышь, уничтожайте ее и бегите дальше направо. Вы попадете к механическому поршню, движущемуся вверх и вниз, дождитесь, пока поршень не поднимется, и пробегайте под ним. Пройдя под первым поршнем, идите дальше направо, вы попадете к еще одному поршню. У этого поршня надо подождать, пока он не опустится и не закроет пролом в полу. Когда опустится, пробегайте по верху поршня через провал в полу. Бегите дальше, вам встретится еще один поршень, дождитесь, пока он не поднимется, и быстро пробегайте под ним. Пройдя третий поршень, бегите дальше направо и выходите за правый край экрана. Все, первый этап пройден.

Уровень 6. Второй этап — Мир будущего

В начале этапа бегите направо, хватайте ящик и кидайте его в мышь с рогаткой. Затем перепрыгивайте через пролом в полу и бегите дальше, вас атакует еще одна мышь с рогаткой. Разобравшись с этим врагом, бегите дальше, с платформы вверху экрана на вас спрыгнет еще одна мышь с рогаткой. Ее можно не уничтожать, а просто пробежать под платформой. Бегите дальше направо, вы попадете к большой пропасти, перебраться через которую можно по небольшим платформам с синими огоньками по краям. Когда вы прыгнете на такую платформу, огонек поменяет цвет на красный. Это значит, что если вы не уйдете с платформы через несколько секунд, платформа повалится, и вы упадете в пропасть. Поэтому прыгать по таким платформам необходимо очень быстро. Добравшись до конца пропасти, будьте внимательны: вас атакует еще одна мышь с рогаткой. Разобравшись с мышью, бегите дальше направо, вы попадете к еще одной платформе с огоньками по краям. Становитесь на эту платформу, нажимайте и удерживайте нажатой кнопку ➔, и ждите, пока платформа не провалится. Когда платформа обвалится, вы упадете (если не отпустили кнопку ➔) в секретный туннель, в котором вашему герою кинут два пирожных. Пополнив здоровье, бегите направо и выходите за правый край экрана. Все, второй этап пройден.

Уровень 6. Третий этап — Мир будущего

В начале этапа бегите направо, хватайте ящик и кидайте его в собаку-робота. Затем собирайте красные квадратики и бегите дальше. Вас атакует еще одна собака-робот, разобравшись с этим противником, бегите дальше. Вы увидите железный серый блок, берите его и бегите дальше. Наверху вы увидите магнит, за которым находится платформа, на которой лежит белая звездочка, но попасть на платформу просто с земли невозможно. Действовать надо так: с железным блоком подходите под край магнита, серый блок притянется к магниту. Железный блок необходимо зацепить за самый край магнита, иначе вам будет не запрыгнуть на него. Затем с крайнего уступа, с которого вы только что брали серый блок, запрыгивайте на блок, затем на магнит, а с магнита на платформу, где лежит звезда. Взяв звезду, идите дальше, вас атакует собака-робот, а за ней еще одна собака-робот. Разобравшись с этими врагами, идите дальше по платформе,



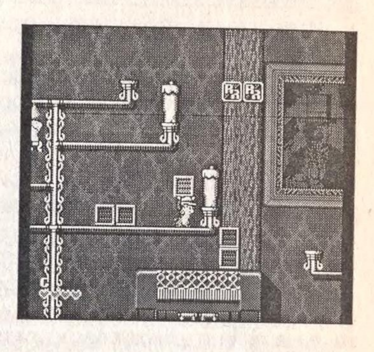


наверху экрана бегает еще одна собака-робот, поэтому двигаться лучше понизу. За этим врагом перепрыгивайте через пролом в полу и выходите за правый край экрана. Все, третий этап пройден.

Уровень 6. Четвертый этап — Ящерица-крановщик

В начале этого этапа вы сразу же попадете к битве с пятым боссом — Ящерицей-крановщиком. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После победы над этим боссом вам покажут количество набранных вами очков и количество собранных вами призов. После этого вас ожидает бонусный этап с красным шаром, которым необходимо сбить призы, летающие вверху экрана. В общем, все, как и на предыдущих бонусных этапах. Все, шестой уровень пройден.

Уровень 7. Первый этап — Дикий запад

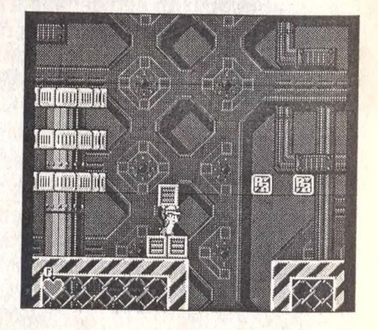


Итак, первый ключ найден, отправляемся за вторым, — вам предстоит опять выбрать уровень Дикий запад или Часовая башня.

В начале этапа бегите направо, хватайте ящик и кидайте его в бабочку, летающую вокруг ящиков. Затем перепрыгивайте или уничтожайте ежика, берите ящик и кидайте его в ежика, ползущего по платформе вверху экрана, затем по бочкам запрыгивайте на верхнюю платформу, по которой бегал ежик. С этой платформы лучше уничтожить бабочку, летающую в левом углу экрана, так как она помешает вам подниматься дальше. Разобравшись с бабочкой, прыгайте по платформам дальше наверх, пока не попадете на длинную платформу, по которой бегает ежик. Уничтожайте ежика с помощью ящика и бегите дальше. Вас атакуют сразу два врага: ежик, ползающий понизу экрана, и бабочка, летающая над платформой. Ежик вам не помешает, а вот бабочку лучше уничтожить. Разобравшись с бабочкой, заходите в прямоугольный проход, который приведет вас в шахту. Все, первый этап пройден.

Уровень 7. Второй этап — Шахты

На этом этапе вам предстоит проехать в вагонетке по рельсам внутри шахты и, если вы свалитесь с вагонетки, ваш герой потеряет одну жизнь. Управляется вагонетка так. Подойдите к рычагу, ваш персонаж возьмет рычаг в лапы, теперь нажимайте на кнопку ➔, вагонетка поедет быстрее. Чтобы замедлить движение вагонетки, нажмите на копку 🡐. Но проще сделать так: подойдя к рычагу, нажимайте кнопку ➔, вагонетка поедет. Теперь нажимайте кнопку прыжка, ваш персонаж отпустит рычаг, и вы снова сможете управлять им. Это позволит вам не только собирать красные квадратики, но и без ущерба миновать ловушки, расставленные в шахтах. Ловушки бывают двух видов — падающий камень и качающийся маятник. Камень падает на вас, когда вы под ним проезжаете, но если вы встанете у левого края вагонетки, камень пролетит перед вами, не причинив вам никакого вреда. Маятник пройти еще проще, присядьте, когда будете проезжать под ним. В конце пути будет обрыв рельсов, здесь вы должны быстро спрыгнуть с вагонетки на землю. Оказавшись на земле, идите направо и выходите за правый край экрана.



Таких шахт с рельсами вам предстоит пройти три штуки, в последней из шахт перед выходом с этапа вас атакуют две летучие мыши. Уничтожив этих врагов, идите направо и выходите за правый край экрана. Все, второй уровень пройден.

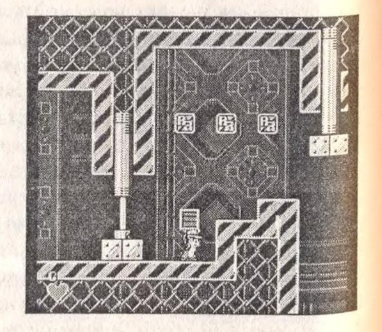
Уровень 7. Третий этап — Кот-фокусник

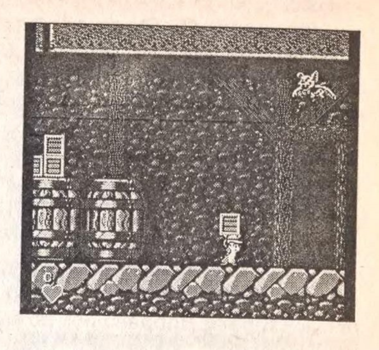
В начале этого этапа вы сразу же попадете к битве с шестым боссом — Котом-фокусником. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над этим боссом вам покажут количество набранных вами очков и количество собранных вами призов. После этого вас ожидает бонусный этап с красным шаром, которым необходимо сбить призы, летающие вверху экрана. В общем, все, как и на предыдущих бонусных этапах. Все, седьмой уровень пройден.

Уровень 8. Первый этап — Часовая башня

Итак, второй ключ найден, отправляемся за третьим — выбирать уже не из чего, идем на уровень Часовая башня.

В начале этапа бегите направо, хватайте ящик и с его помощью уничтожайте крота-механика. Затем запрыгивайте на платформу, где только что сидел крот, и с этой платформы прыгайте на вращающуюся по кругу платформу. Стоя на этой платформе, дождитесь, пока она доедет до самого верха, тогда прыгайте на платформу вверху экрана. С этой платформы спрыгивайте на ящики, лежащие за электрической мышью, так она не сможет вам нанести никаких повреждений. Можно уничтожить электрическую мышь, а можно и просто идти дальше. Запрыгивайте на вращающуюся шестеренку, с которой запрыгивайте на платформу. Будьте осторожны, на платформе появится крот. С этой платформы запрыгивайте на другую шестеренку, с которой прыгайте на платформу слева. На платформе берите ящик и уничтожайте крота-механика на верхней платформе, затем запрыгивайте на движущуюся платформу. На этой платформе стойте и ждите, пока она не отвезет вас к платформе справа, когда отвезет, запрыгивайте на правую платформу. На этой платформе берите ящик и уничтожайте электрическую мышь на платформе вверху экрана. Разобравшись с мышью, запрыгивайте на платформу, где стояла мышь, и прыгайте дальше вверх, пока не окажетесь перед движущейся платформой. Запрыгивайте на нее и ждите, пока она не отвезет вас к платформе слева, когда отвезет, запрыгивайте на левую платформу. На этой платформе берите ящик и прыгайте вправо на маленький кирпичик, а с него на платформу справа. С платформы прыгайте наверх по движущимся шестеренкам до движущейся по кругу платформы. Запрыгивайте на движущуюся платформу и ждите, пока она не отвезет вас к платформе слева, когда отвезет, запрыгивайте на левую платформу. На этой платформе стойте и ждите, пока электрическая мышь на верхней платформе не перестанет стрелять, тогда быстро запрыгивайте к ней и кидайте в нее ящик. Разобравшись с мышью, идите по платформе направо и с края платформы запрыгивайте на движущуюся платформу. С этой платформы запрыгивайте на соседнюю движущуюся платформу. На этой платформе стойте и ждите, пока платформа не уедет на самый верх, тогда прыгайте с нее вправо, — вы соберете несколько красных квадратиков. Приземлившись, идите направо, запрыгивайте на вращающуюся шестеренку, с которой прыгайте на соседнюю вращающуюся шестеренку. С этой шестеренки прыгайте на платформу вверху экрана и уничтожайте крота-механика на верхней платформе. Затем по маленьким кирпичикам прыгайте на платформу слева, а с нее на платформу, где сидел крот. На этой платформе лежат три ящика, под последним ящиком





лежит орех, берите его и запрыгивайте на движущуюся платформу слева от вас. На этой платформе стойте и ждите, пока платформа не отвезет вас к платформе слева, когда отвезет, запрыгивайте на левую платформу. С этой платформы запрыгивайте на вращающуюся шестеренку, с которой прыгайте на платформу справа. На платформе берите ящик и прыгайте на вращающуюся шестеренку, с которой быстро прыгайте на верхнюю шестеренку. С этой шестеренки можно запрыгнуть на платформу справа, там под ящиком лежит орех. Взяв орех, запрыгивайте на платформу слева, где уничтожайте крота-механика, затем берите еще один ящик и уничтожайте второго крота-механика на платформе вверху экрана. Затем запрыгивайте на платформу, где сидел крот, с этой платформы прыгайте вправо на соседнюю платформу. С правого края этой платформы запрыгивайте на движущуюся платформу. С этой платформы запрыгивайте на соседнюю движущуюся платформу, а с нее на третью движущуюся платформу. На этой платформе стойте и ждите, пока платформа не уедет на самый верх, тогда прыгайте с нее направо на небольшую платформу. По этой платформе идите направо и выходите за правый край экрана. Все, первый этап пройден.

Уровень 8. Второй этап — Страус-велосипедист

В начале этого этапа вы сразу же попадете к битве с седьмым боссом — Страусом-велосипедистом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После победы над этим боссом вам покажут количество набранных вами очков и количество собранных вами призов. После этого вас ожидает бонусный этап с красным шаром, которым необходимо сбить призы, летающие вверху экрана. В общем, все, как и на предыдущих бонусных этапах. Все, восьмой уровень пройден.

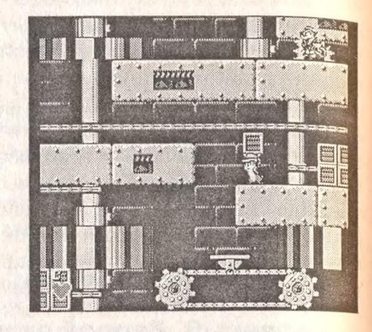
Уровень 9. Первый этап — Завод Толстопуза

И вот, наконец, наши герои собрали все три ключа, подошли к комнате управления и открыли дверь. Но комната пуста! Толстопуз сбежал через секретный тоннель на свой завод. Наши герои бросаются в погоню. Этот уровень последний, поэтому вам уже не понадобятся красные квадратики, можете их не собирать.

В начале этапа бегите направо, хватайте ящик, лежащий на платформе, и бегите дальше направо. Вас атакует мышь с рогаткой, уничтожайте ее и идите дальше, вы попадете к движущимся транспортерам, перед которыми стоит рычаг-переключатель направления движения транспортера. Переключая этот рычаг, можно изменить направление движения транспортера так, чтобы он двигался от вас. В таком случае, идя по транспортеру, вам не придется преодолевать его движение, и идти вы будете очень быстро. Берите ящик, лежащий перед рычагом, и, присев, кидайте ящик в рычаг, а затем бегите по транспортеру дальше. В конце транспортера вас атакует мышь с рогаткой, просто перепрыгните через нее. Вы окажитесь перед другим транспортером, здесь ничего переключать не надо, берите ящик и просто бегите по транспортеру. За транспортером вас опять атакует мышь с рогаткой, кидайте в нее ящик и бегите дальше. Вы попадете к платформам, ведущим вверх, прыгайте по ним до большой платформы, по которой и идите дальше. Спустившись с большой платформы, идите дальше поверху экрана, через некоторое время понизу экрана пробежит птица. Тогда либо спускайтесь вниз, либо очень быстро бегите дальше, потому что птица появится и наверху экрана. Если у вас есть ящик, то просто спрячьтесь в него. Разобравшись с птицами, идти дальше, запрыгивайте на большой уступ у правой стенки и выходите за край экрана. Все, первый этап пройден.

Уровень 9. Второй этап — Завод Толстопуза

В начале этапа бегите направо и запрыгивайте на движущийся транспортер. Этот транспортер вращается в левую сторону, поэтому, чтобы не свалиться с него, вы должны все время бежать направо. Если вы свалитесь с транспортера, попадете на электрическую дугу и получите повреждение, а так как электрическая дуга очень длинная, добраться до ее конца вы не успеете и погибнете. Дойдя до конца транспортера, прыгайте на платформу вверху экрана, с которой быстро спрыгивайте вниз, иначе вас ударит птица.



Спустившись, идите направо, подходите к лестнице и ждите, пока над верхом лестницы не пролетит птица. Когда пролетит, запрыгивайте на вершину лестницы, с которой прыгайте на транспортер. Этот транспортер также вращается в левую сторону. Добравшись до его конца, прыгайте направо, на другой транспортер, который вращается в правую сторону. Поэтому просто стойте на нем и ждите, пока он не отвезет вас к другому транспортеру, запрыгивайте на него. С третьего транспортера прыгайте на твердую землю и бегите дальше направо. Перепрыгивайте через небольшую преграду и бегите дальше, вы увидите два ящика, лежащих под большим баком. Под одним из них лежит орех, берите его и бегите дальше. Становитесь на небольшой уступ перед ямой с электрической дугой и перепрыгивайте через яму. Идите дальше, на вас полетят птицы, которые будут бомбардировать вас яйцами. Уничтожать птиц бесполезно, они все равно снова и снова будут появляться у вас над головой. Поэтому быстро бегите дальше и выходите за правый край экрана. Второй этап пройден.

Уровень 9. Третий этап — Завод Толстопуза

Перед началом этого этапа вашему герою бросят большое пирожное, которое восстановит вам всю шкалу жизни разом.

В начале этапа бегите направо, вы попадете к транспортеру, над которым установлены лазеры, которые время от времени выпускают лучи на транспортер. Если вы попадете под такой луч, потеряете одно сердечко на шкале жизни. Пробежав к транспортеру, берите ящик и переключайте рычаг перед транспортером. Затем дождитесь, пока первый луч не исчезнет, тогда пробегайте под лазером, стойте перед вторым лучом и ждите, пока он не погаснет. Затем также пережидайте третий луч и бегите дальше, вы попадете ко второму транспортеру с лазерами. Этот транспортер переключать не надо, он вращается в нужную сторону, пережидайте лучи лазера и пробегайте по транспортеру. Пройдя транспортер, бегите направо и запрыгивайте на платформу, так как внизу ездит собака-робот. На платформе берите ящик и бегите дальше, на вас спрыгнет еще одна собака-робот, просто спрячьтесь в ящик и, когда собака будет уничтожена, бегите дальше. Вас атакует еще одна собака-робот, уничтожайте ее или просто перепрыгивайте через нее, а затем запрыгивайте на штабель из ящиков. С ящиков запрыгивайте на уступ справа, по которому бегите дальше и выходите за правый край экрана. Третий этап пройден.

Уровень 9. Четвертый этап — Завод Толстопуза

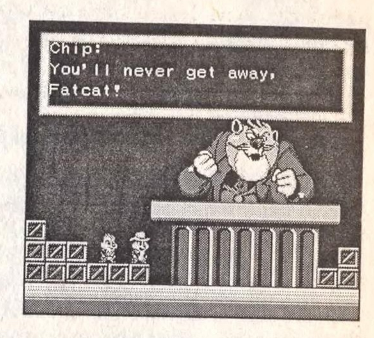
На этом этапе вам предстоит пробегать под пушками, стреляющими по вам зелеными шариками. Когда пушка выстрелит, шарик начинает хаотически прыгать по экрану, пока не улетит за край экрана. Тогда пушка выпускает новый шарик. Пушку, как и шарик, нельзя уничтожить, но спрятаться от шарика можно в ящике. Дополнительная сложность заключается в том, что пушки расположены в небольших комнатках, где особенно не развернуться, а шарик способен



летать очень быстро, отскакивая то от потолка, то от пола. Дополнительная сложность заключается в том, что по дороге разбросаны ящики, мешающие вам пройти, а выход из последней комнаты с пушкой вообще закрыт ящиком. Проходить через такие пушки надо так: в начале этапа берите ящик и идите к первой пушке. Когда она выстрелит, прячьтесь в ящик и ждите, пока шарик не улетит от вас. Тогда поднимайтесь и бегите вперед, пока к вам не подлетит новый шарик, тогда снова прячьтесь в ящик. Такими перебежками и следует проходить пушки. Сложности могут возникнуть с прохождением третьей, последней пушки, так как выход преграждает ящик и необходимо успеть выбросить свой ящик, взять ящик, преграждающий путь, и запрыгнуть на платформу. Пройдя третью пушку и запрыгнув на платформу, идите по ней дальше и выходите за правый край экрана. Все, четвертый этап пройден.

Уровень 9. Пятый этап — Завод Толстопуза

Этот этап очень простой и позволяет восстановить здоровье вашему герою перед битвой с последним боссом — Котом-роботом.



В начале этапа бегите направо, перед вами будет штабель из четырех ящиков, а за ним мышь с ложкой. Дождитесь, пока она не отвернется, и уничтожайте ее, а затем переворачивайте все ящики, под последним ящиком лежит орех. Взяв орех, бегите дальше, там будет еще один штабель из ящиков, а за ним мышь с ложкой. Уничтожайте ее, разбирайте ящики, под последним ящиком лежит орех. Взяв орех, бегите дальше, там будет опять штабель из ящиков, а за ним мышь с ложкой. Под последним ящиком, как обычно, лежит орех, берите его. Дальше опять будет штабель из ящиков и мышь с ложкой за ящиками. Под последним ящиком, как обычно, лежит орех, берите его. Бегите дальше и выходите за правый край экрана. Все, пятый этап пройден.

Уровень 8. Шестой этап — Кот-робот

Ну, вот, наконец, наши герои и добрались до Толстопуза, но он не очень испуган и даже наоборот:

— Добро пожаловать, мои маленькие Спасатели! Я ждал вас.

— Тебе не сбежать Толстопуз! Сдавайся!

— Вам никогда не победить меня, маленькие спасатели. Я обладаю совершенным и непобедимым оружием — Котом-роботом!

— Эй, что это там?

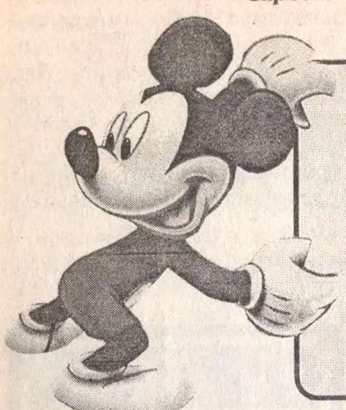
После этого свет гаснет, и вы попадаете к битве с последним боссом — Котом-роботом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После победы над этим боссом вам все равно покажут количество набранных вами очков и количество собранных вами призов. После этого вас ожидает бонусный этап с красным шаром, которым необходимо сбить призы, летающие вверху экрана. Так как все уровни пройдены, бонусный этап бесполезен, можете ничего не сбивать. После этого вам покажут небольшой анимационный ролик, в котором наши герои еле-еле успеют выбежать из разрушающегося здания завода. Они вновь собираются вместе и обсуждают, что же случилось с Толстопузом. Похоже, ему удалось сбежать на самолете. Но нашим героям удалось сорвать все его преступные планы, и они горят решимостью пресекать все преступные намеренья Толстопуза и в дальнейшем. Все, игра успешно пройдена.

Congratulations!!! Поздравляем!!!

Автор описания Николай РАХЛЕЕВ

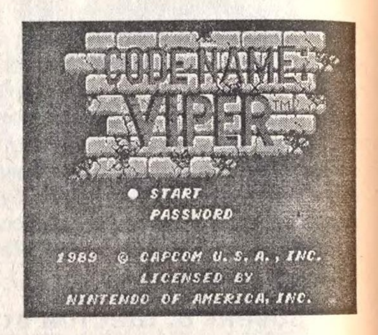
МЕРТВЫЙ ФОКС (КОДОВОЕ ИМЯ — ВАЙПЕР)

Capcom • Количество игроков 1 • Боевик
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆



Игра довольно известная в кругу любителей боевиков, и до сих пор считается одной из сложнейших игр в этом жанре для приставки Dendy. Прибавьте к этому то, что она была издана сначала в Японии (чаще всего эта игра и попадает к нам с названием на японском), потом в США, причем под двумя совершенно разными названиями, и только потом дошла до нас, также сразу в нескольких реинкарнациях. В результате, получится, что игра давно почитаема и узнается с первого взгляда. Так и есть, Dead Fox — одна из самых любимых на восьмибитной консоли.

Предыстория



Один из обыкновенных вечеров N-ного года конца XX столетия. Придя с очередной вечеринки, лейтенант спецназа Ник Фокс с некоторым удивлением обнаружил на полу будильник, который он в ярости раздолбал прошлым утром... А завтра понедельник... Наскоро прикинув, Фокс нацарапал на клочке бумаги: «Мужик! Ты хороший человек! Не дай проспать! Ударь по этой двери в восемь утра!», после чего прикрепил ее на дверь своего номера во второразрядном отеле.' »...Двести сорок три, двести сорок четыре, двести сорок пять, — сквозь чуткий утренний сон Ник невольно начал считать хороших людей, то и дело долбящихся в дверь его номера, — двести сорок шесть». Двести сорок седьмой удар вышиб дверь, и нашему герою пришлось-таки проснуться: хороший человек, появившийся на пороге, виновато улыбнулся и, поставив дверь на место, удалился так же незаметно, как и вошел. ...Пошарив по столу сонным взглядом, Фокс скоро понял, что Nescafe Classic закончился и, похоже, еще вчера. В воздухе повис вывод: день начинается не самым лучшим образом! День и вправду начался из рук вон плохо: после импровизированного завтрака Ник обнаружил, что передохли с голода все его аквариумные рыбки, да к тому же не выключенный автоответчик в сто тридцать первый раз повторяет переполненную эмоциями речь шефа. Дословно она гласила: «Фокс, маленький ..., если через час твоя ... не покажется в моем кабинете, то я, полковник Митч, собственноручно оторву тебе ...» (простим старому вояке некоторую вольность выражений). Сообразив, что отпущенный час уже истек, наш герой, сломя голову, бросился к выходу... Ну чего вы уши-то развесили, нажмите POWER ON, что ли! Играть-то будем, нет?! Видите огромную красивую надпись на китайском языке? Судя по ее размеру, это и есть название игры. А вот и знакомый START и не менее знакомый PASSWORD. Не утомляя свой последний глаз скучным набором из десяти цифр, переходите сразу к игре. Вот перед вами три надписи: EASY, NORMAL, HARD...

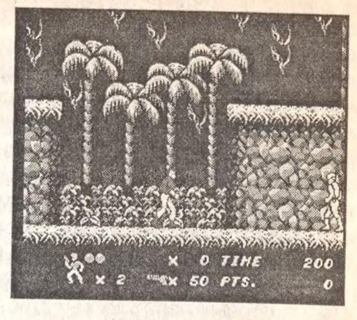
— Эй, ты! Да-да, ты! Куда тянутся твои кривые пальцы?

— ???...

— Повторяю для тех, кто на бронепоезде! Если вас ни разу не сбивал груженый БелАЗ (может, это и к лучшему), то вам ни за что не понять, что испытывает ваша приставка после того, как вы



в стотысячный раз уроните ее на пол, конкретно обломавшись в HARDe (лично меня остановил седьмой уровень). Поэтому, дорогие мои новички и гости столицы, пройдите сначала EASY или NORMAL. Ну что, я вас убедил?!... Ну и не надо! Слушайте дальше... Забыв всю эту ересь, которую я тут старательно нес, внимательно посмотрите начальную заставку и постарайтесь перевести непонятные китайские «закорючки», а я пока пущу субтитры «бегущей строкой»:

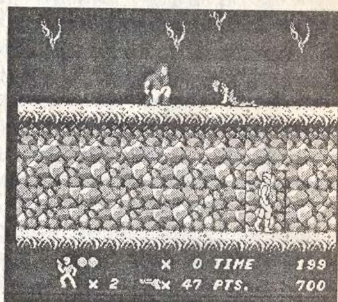


...Извините, неувязочка-с!... — Сэр, лейтенант Фокс по вашему приказанию прибыл! — А, Ник! Заходи, третьим будешь! -Уф-ф! А я-то думал... — Будешь третьим из тех, кого я убил за сегодняшнее утро. — !!!!! — Слушай сюда, пацан! Недавно из России в Южную Америку была переправлена краденая партия приставок SONY PLAYSTATION... Наши московские друзья настойчиво просят о сотрудничестве. (Oh, those Russians!) Мы согласились помочь, так как если узнает Купер... — То плакал мой бесплатный проезд в общественном транспорте? — То плакал наш департамент, идиот!!! Так что, давай-ка, парень, отправляйся на борьбу с преступностью... — Как, один?! — С тобой будет пара стволов и я... мысленно!

И с размышлениями о том, кому же он все-таки служит, Фокс направился к «русским друзьям», которые уже более двух часов ждали его в не менее русском вертолете п/о Рослеспромхозгруз-конверсия. С помощью подручных средств бойцам штрафбата все же удалось поднять «вертушку» в воздух, но, израсходовав последние пол-литра керосина, она рухнула где-то в дебрях амазонской сельвы... STOP! Куда это я подевал свой патриотизм? — Ах, вот и он!... Итак, российский вертолет новейшей модификации, бесшумно пролетая над просторами Южной Америки, просканировал местность и высадил Ника в заданном квадрате. Тут-то все и началось...

Управление

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка A — стрельба
Кнопка B — прыжок
Кнопка ↑ — открытие дверей

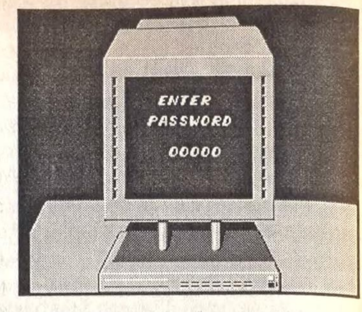


Прохождение

Уровень 1. В дебрях Амазонки...

Сцена массового убийства, дубль первый. Мото-о-ор! Мальчик, мальчик, подай дяде пистолет! Все по местам!.. Итак, Фокс, вооружившись увесистым магнумом 45-го калибра, совершает первые шаги в поисках объекта преследования. Пока он, слава богу, никого не нашел, можете полюбоваться скудными пальмами на заднем фоне (скоро их не станет), чахлыми листьями, старательно закрывающими пучки электронов, летящие по лучевой трубке вашего телевизора. Ладно, забудем об этом... Для начала помните, что Ник все-таки умеет ходить, прыгать (кнопка «A») и стрелять (кнопка «B»). При должном умении вы скоро «догоните», что лейтенант (под вашим чутким руководством) способен перепрыгивать препятствия (кнопка ← или → + A), садиться (кнопка ↓), запрыгивать на высокие платформы и спрыгивать с них [кнопка ↑ + A и кнопка ↓ + A, соответственно). Запомните, что В ЭТОЙ ИГРЕ СВОИХ НЕТ! и смело идите вперед.

4 Зак. 574



Что? Ах, да! После того, как экран начнет заполняться однотонной горной местностью, вам в полной мере предстоит оценить богатый ассортимент нарушителей общественного спокойствия, то есть врагов. Количество их немерено, поэтому не упражняйтесь в устном счете, немедленно shoot'em up! Обнаруженные лично мною серые и синие солдаты убиваются, соответственно, с одного и двух выстрелов. Если вы ненароком на них наткнетесь, то лучше всего действуйте так: произведя на полном ходу залп, сядьте и сделайте пару контрольных выстрелов по ногам. В этом случае вам удастся прожить дольше, чем ожидалось. Кстати, о жизнях (а заодно и об индикации). Все предельно просто: на первых порах количество красных кружков в левом верхнем углу темного большого табло внизу экрана (смотрите, не перепутайте!) на один больше, чем количество баллистических ракет «земля-земля», которые вы сумеете поймать. Особого внимания заслуживает оружие: стандартный пистолет и УЗИ (подберите). Патроны можно пополнять по дороге, хотя у пистолета они почти бесконечные (однако, когда они заканчиваются, наш герой слишком медленно меняет обойму). Учтите, любое неверное движение, так или иначе, поможет Фоксу найти дорогу в мир иной. Да вы не пугайтесь, они его не больно зарежут! Что касается всего остального, то это было давно и неправда... Итак, пока я вас тут старательно загружал, походка Фокса приобрела заметную показную наглость. Теперь можно поговорить и о посторонних вещах. К примеру, какого ... мы здесь делаем?! Это военная тайна, о ней позже... Все, все, у-мол-ка-ю! А? Да-да, исключительно по сюжетной линии... Фоксу, в любом случае, придется заходить в двери, которые в изобилии были выдолблены древними племенами в окрестных скалах. Правда, помещения в скалах временно арендованы, так сказать, предполагаемым противником... Запарился я вам тут все рассказывать, развлекать вас тут, понимаешь! Давайте лучше я вам объясню, куда, чего, как, чем и с кем, а динамикой передвижения вы насладитесь сами... Поехали! Зайдя в первую дверь путем нажатия кнопки↑, вы, скорее всего, обнаружите там связанную женщину или пацана, которые, ляпнув нечто полуцензурное, растворятся в воздухе. Не обольщайтесь скупой благодарностью, перестреляйте солдат и войдите в дверь под статуей древнего культа (там Фокс пополнит запас патронов для пистолета). Найдя пленника в одной из трех дверей, пройдите до скопления дембелей, тщетно пытающихся запрыгнуть на верхнюю платформу. Оценив обстановку, плюньте им в кепку, после чего, застрелив одного-двух, двигайтесь дальше. Взяв УЗИ в нижней двери, состройте из себя пофигиста и покажите наглецам, кто есть crazy.

Перепрыгнув очередную зубастую статую, вы встретите парня в малиновом пиджаке. В руках у него будет (сам ты пейджер!) пистолет, но наш герой, надеюсь, сумеет убедить «крутого», что тот умирает после первого выстрела. Да, про двери не забудьте, если врагов появилось слишком много, то, зайдя в дверь, зажмите «вверх» и дайте всем понять, что «занято»! Приколы древних оставляют желать лучшего, но сама хохма сохранилась неплохо: прикиньте, открывает Ник дверь, а там скелет. Перевод доступен младенцу: НЕ УСПЕЛ! Чтобы не обречь на голодную смерть и других пленников, не забудьте и про дверь у водопада. Затем поднимитесь и, увидев очертания деревни, приступайте к прохождению второго подуровня. Перепрыгнув на первую платформу, не двигаясь, пристрелите выпрыгнувшего из воды водолаза. Потом успокойте в прыжке синего солдата и пополните обойму УЗИ в «хижине дяди Тома», после чего прыгайте без остановки до платформы под второй хижиной, там, развернувшись, замочите еще одного водолаза. И не вздумайте упасть в водопад: там рыбы нет! Теперь втащите по ногам малиновому стрелку и идите дальше. Видите огромные черные дыры в скалах? Там живут снайперы... Стреляют они только вниз или в сторону, но зато внезапно. Поэтому если вы про-

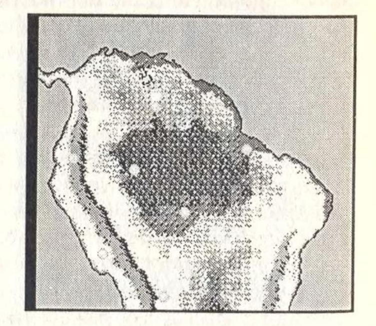
махнулись, лучше уходите (по возможности вверх), ибо пуля, конечно, дура, но пленных не берет.

Тем не менее, каждая неоткрытая дверь в этом подуровне может стать роковой. То есть вам придется, избегая встреч с пулями снайперов и падающими синими солдатами, зайти-таки в дверь у второго водопада, а затем, восполнив патроны в двери в левой верхней части подъема, перестрелять снайперов и выйти на «финишную прямую». Здесь, вперемешку с пленниками, снайперами и назойливыми синими, малиновыми и желтыми солдатами (последние убиваются с двух раз, хотя стреляют неплохо), вы обнаружите в одной из дверей небритого мужика в зеленом костюме, который, промычав: «Бомба, граната!», отдаст вам оную. Расчувствовавшийся Фокс, не обращая внимания на орды неприятеля, доходит до загадочной двери и, взорвав ее, под победную музыку завершает уровень. ...У костра, за кружкой доброго пива, выясняется, что парень в зеленом — не кто иной, как дезертир-контрактник, бежавший из части противника. Заявив, что он своих не закладывает, бородач выдал только следующий пункт преступной цепи... Фокс продолжает поиски...

Уровень 2: Бесплодные поиски

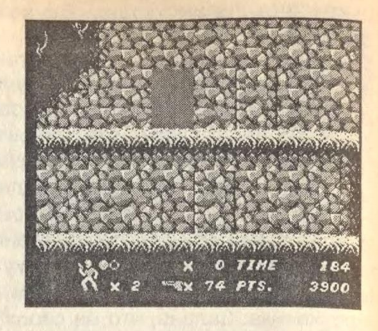
Ящики с героином на первый план... Камера... Свет... Поехали! Как вы уже поняли, в поисках похищенного товара Фокс ненароком забрел в один из портовых складов, где с криками типа «а, сволочи, не ждали!» принялся за повседневную рутинную работу. Ну, а мы ему поможем!.. Решив с рвением налогового инспектора обследовать все закоулки склада, Ник занялся открыванием дверей, но, судя по обилию разноцветных убийц, напоролся на засаду... Десяток мелких выстрелов — и засада полностью осознает, куда попала она. Тем временем наш герой, явно изображая горного барана (в хорошем понимании этого слова, если оно есть, конечно), добирается до третьей двери в большом желтом ангаре, где и обнаруживает обойму для пистолета. «Отпинав» пару-тройку врагов, Фокс, воодушевленный находкой, забирается на крышу серого мрачного бункера, где, хладнокровно пристрелив синего солдафона (нет, а чего он распрыгался-то на дороге?), впервые задумался о бренности бытия. Придя к выводу, что жизнь слишком коротка, чтобы воспринимать ее всерьез, наш герой быстренько свалился на голову двум ничего не понимающим солдатам, после чего застрелил еще с десяток, напрочь отбросив всякий элемент неожиданности...

О! А вот, собственно, и помещение склада. Какие здесь контейнеры! А какие в них двери (кстати, в первой из них обойма для УЗИ)! А уж какие тут охранники! Как они красиво умирают... Таланты, браво, брависсимо! Хм, о чем это я? Ага! Успокаивая по пути парней в малиновых пиджаках и раздавая автографы спасенным пленникам, Фокс добирается-таки до вершины этой горы контейнеров, где обнаруживает еще две двери. Если вам «приспичит» туда зайти, то помните, что, как только вы выходите из одной двери, из другой тут же появляется солдат... Так что, take care! Ну, а Ник, тем временем, перепрыгнув пропасть (нет там BONUS-уровня!), направляется дальше. Там, поупражнявшись в стрельбе по странным существам в касках (люди, что ли?), он самодовольно переходит во второй подуровень. Здесь, пополнив патроны для пистолета в первой двери, не ввязывайтесь в перестрелку, а пройдите дальше. И вообще, не засиживайтесь на одном и том же месте, ибо появляющиеся то и дело сверху шипы (о, перегори их транзистор!) совсем не прочь заняться сквозным иглоукалыванием... Поэтому, особо не пугаясь надписей «Danger», возьмите обойму для УЗИ в синем контейнере у стены и двигайтесь дальше. Вскоре вам предстоит знакомство с новым участником заварушки — спецназовцем в белом. После



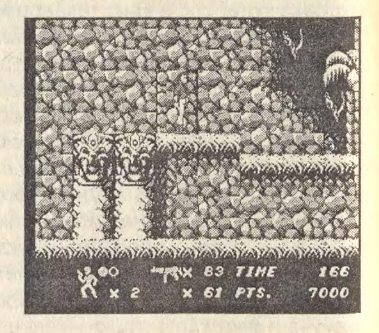


двух ваших выстрелов оно прервется, а Фокс, не ища лишних приключеньиц, обследует еще несколько дверей и доберется, наконец, до верхних балок, где в центральной двери вас ожидает запас времени. Обследовав две последние двери (на балке слева и в синем контейнере наверху), он все-таки находит зеленого «ишака», но путь к заветному проходу неожиданно преграждает оранжевый клаустрофоб со взрывчаткой. Щедрый Ник «пожертвовал» бедняге с десяток разрывных, после чего с чистой душой взорвал дверь. ...Найденный Фоксом мужик в зеленом оказался более разговорчивым, чем первый, и, выдав за третьей бутылкой очередной пункт хранения краденного, сообщил, что его зовут Вася... Дунув в дымящееся дуло пистолета, наш герой отправился дальше...



Уровень 3: Развалины древней цивилизации

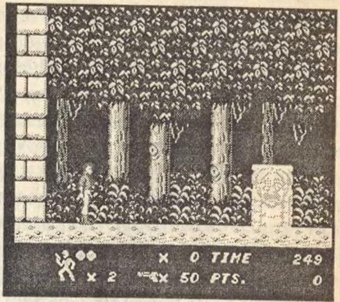
Дубль сто пятнадцать... Инков, инков сюда... Не нашли?! Что, в Голливуде инки кончились?! Массовку в кадр! Понеслась!.. На этот раз не выспавшись, Фокс решил побыстрее расправиться с врагами и отправиться на боковую, но процесс игры поглотил его, и поэтому мне придется все же рассказать вам про этот уровень! Резво принявшись за дело, Ник отделал всех «деревенских» парней, встретившихся ему по дороге к развалинам серого храма. В самом храме наблюдательным лейтенантом были найдены, помимо пистолетной обоймы во второй верхней двери, несколько желтых снайперов, сидящих за тумбами, и очень быстрый молодой человек в красном (не считая занудных малиновых стрелков). Второй был немедленно убит из не менее быстрого пистолета Фокса, первые же флегматично получали пулю, когда вставали для очередного выстрела. Затем Ник, отвесив фофан спасенному пацану, направился в колонный зал, где изрядно подивился умению зеленых «ворошиловских стрелков» падать сверху и портить всем настроение, после чего замочил белого десантника и восполнил боезапас УЗИ в ближайшей серой двери. Вероломно застрелив снайперов в спину, лейтенант кое-как отделался от «хвоста», но, выйдя из храма, попал в западню «деревенских ребят» с огнестрельным оружием. Боюсь, у Фокса изрядно возрастет содержание свинца в крови, если ему не поможет ваша реакция и пружины внизу, которые позволяют мгновенно запрыгнуть наверх. Кстати, если вы еще живы, то зайдите в четвертую дверь внизу: там вы увеличите свою жизненную энергию на единицу. После этого, избежав попадания бутылок с бензином и пополнив обойму пистолета в последней двери коричневого здания, можно смело переходить во второй подуровень. Так, пейзаж заметно обновился. Высовывающиеся из окон снайперы и стрелки, несомненно, подчеркивают колорит сельской местности, но наш герой, как заядлый критик, подправил все это дело с помощью металлической «кисти» сорок пятого калибра. Дверей осталось очень мало, поэтому вскоре вас ожидает встреча с зеленым мужиком. Но это далеко не конец... Как только вы, увернувшись от летящих бутылок с горючим, покинете «гостеприимную» деревню, то попадете в лес, где на вас налетят пятьдесят зеленых здоровяков (то ли от Робина Гуда, то ли от GREENPEACE), поэтому на первых порах не стесняйтесь, намертво зажмите кнопку стрельбы. Ну, а дальше — дело техники: уничтожив снайперов, высунувшихся из окон старого автобуса и застрелив пикирующую ворону, Фокс должен будет с помощью оружия, логики, везения и ваших паль-





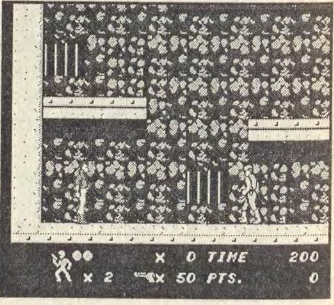
цев уничтожить забаррикадировавшихся стрелков, солдат, назойливых птиц, после чего, по обыкновению, взорвать многострадальную дверь (всего-то дел). Мужик, найденный Ником, оказался более чем странный: выпив последнюю бутылку колы, он завалился спать, а на утро Фокс понял, что лишился отличного бинокля и старых носков... Для выяснения обстоятельств Фокс отправился в соседние развалины...

Уровень 4: Все дороги ведут к храму



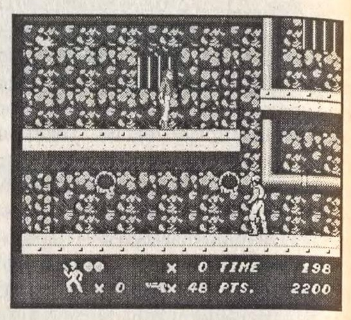
Обойдемся без дублей. Побольше пиротехники и ложись, поживее... Оператор — крупный план... Приготовились! Снимаем!.. Понадеявшись на сознание местных обитателей, Фокс собрался разузнать, что, где и почем. Но каменные идолы остались безмолвными, а за солдат говорили лишь пушки. Все это привело к тому, что наш герой вновь прибег к помощи «железных аргументов». Таким способом он успокоил нескольких ребят, а затем, испугавшись мобильной зубастой статуи, зашел в первую попавшуюся дверь, где и обнаружил патроны для пистолета. Пребывая в хорошем расположении духа, Ник порылся еще в четырех незапертых дверях и, найдя в правой нижней обойму для УЗИ, отправился на поиски случайного счастья. Счастье тоже не дремало и вскоре само предстало пред Фоксом в виде огромного лабиринта, ведущего вниз. Не буду уподобляться Гоге, с упоением рассказывающему о строении двенадцатиперстной кишки, и оставлю все прелести прохождения лабиринта за вами. Дам лишь несколько советов: избегайте попадания огня и вражеских пуль, особо не петляйте, ибо снайперы только и ждут, чтобы проделать лишнюю дыру в черепе, не старайтесь найти все двери, так как зеленого мужика здесь все равно нет, ну и вообще, будьте бдительны!.. Спустившись до нижнего уровня, лейтенант ловко уворачивается от наезжающих на него зубастых порождений язычества и, «договорившись» с солдатами, проходит дальше. Там он удачно перепрыгивает огненную струю и, сложив штабелями «вновь усопших», доходит до очередного подъема. Снайпер, охраняющий его (стреляет он как в стороны, так и по диагонали!), парень неподкупный. То есть, если его нельзя купить, значит, надо его убить (ну, уничтожить физически). Для этого встаньте под первым белым кирпичом и выстрелите в прыжке. И все, телемаркет! Теперь, пополнив патроны для пистолета, можно разобраться со стрелками и приступить к поискам зеленого... Обнаружив его, Ник перепрыгивает пару злых статуй и, настреляв десятка два врагов восполненным тут же УЗИ, взрывает дверь... Зеленый мужик на этот раз оказался коммивояжером. Дабы отвязаться от него, наш герой купил у парня, помимо координат очередного пункта преступной операции, цветные карандаши, футляр для напильника и женские сапоги сорок пятого размера... После окончания торга Фокс продолжил выполнение своей задачи...

Уровень 5: Коматозники



Дубль 01 ...Камера! Выпускайте дистрофиков! Какой грим, слизи побольше! Все, поехали, мотор!.. Царство кислоты, вони и политзаключенных. Полная антисанитария... и Фокс... Гениально! Дверей не видно чуть ли не совсем. Эх, что б вы без меня делали!.. Итак, Ник, найдя обойму для УЗИ в двери, находящейся в конце второй платформы, движется в неизвестность, попутно отвечая на скупые английские благодарности спасенных пленников. Солдаты-охранники же более молчаливы, поэтому их лучше пристрелить, пока от их многоцветия не зарябило в глазах. Но вот последняя партия от-

правлена к праотцам, и лейтенант стоит перед вопросом: «Быть или лучше потом?» Судя по всему, «быть», так как Фокс начинает прыжки по островкам над озером зловонной жижи (нелегкое занятие, но, думаю, после десятка обломов вы «набьете руку»!). Движение привлекает дистрофиков, которые тут же вылезают из-за прутьев своих клеток. Не паникуйте и разберите их на запчасти, пока они, прыгая, не столкнули вас с и без того маленьких островков... Но вроде бы под ногами теперь земная твердь, и тощие дохляки становятся менее опасными, хотя к ним и прибавляются солдаты спецподразделений. Раскинув их кости по всему помещению, Ник переходит к решению более актуальных проблем. К примеру, как спуститься вниз, если вокруг куча охранников? Ясное дело, как! Но не забудьте про восполнение пистолетной обоймы на второй платформе сверху в двери у стены.



Однако Фокс уже внизу и старательно пытается избежать того, чтобы кислота, льющаяся сверху из прогрызенной тараканами трубы, сожрала его новые кирзовые сапоги. (Существует масса способов сделать это, но если кислота льется нескончаемым потоком, то «уберите» ее за границу экрана, а затем подойдите вновь: конфигурация летящих капель станет более приемлемой.) После удачного прыжка наш герой, спася по возможности парочку пленников и восполнив время в двери на верхней платформе перед чертой, приступает к знакомству с еще одним применением чайника (в убойном плане). Успешно увернувшись от струй горячего пара, Фокс восполняет (и увеличивает) свою жизненную энергию в двери на последней платформе (перед дырявым резервуаром с кислотой), а затем, взяв на следующей платформе патроны для УЗИ и избежав попадания кислоты на новую прическу, продолжает приближение к логическому завершению игры. Кстати, не пропустите в запале очень важную дверь, которая находится на третьей платформе от начала спуска. Там таится целая жизнь! Пожалуй, единственный такой момент во всей игре (sorry, жизнь дается за 50000 набранных очков). Но, подавив в себе радость, Ник вновь жестоко наказывает ребят с винтовками образца одна тысяча восемьсот двенадцатого года и, зашибив «стрелочку» с желтыми снайперами, вновь зажимает нос для прыжка над зловонным озером. Капающая ото всюду кислота не останавливает лейтенанта, и он вскоре вновь оказывается в «дистрофик-зоне». Найдя здесь в одной из дверей зеленого парня, Фокс убивает нескольких «тощих» и, после того, как остальные спрячутся за обои, разносит дверь в щепки... Мужик в зеленом «джангле» оказался бывшим ученым, работавшим в «почтовом ящике». Загрузив Ника лекцией о природе эфирной материи, он сообщил лейтенанту местонахождение секретной научной лаборатории, где проходила подготовка операции... Фокс уже там!

Уровень 6: Лифтинг-транс

Дубль 12... Где этот гаденыш оператор?.. Нет, только оргстекло... Ну зачем здесь Pentium pro! Замените на 086, только чтоб лампочки мигали!.. О'кей, начали!

Какая, к черту, лаборатория! Да здесь ученые повымерли лет пять назад! — восклицает возмущенный Ник, то и дело спотыкаясь о стонущих посреди суперсовременной аппаратуры солдат. Тем не менее, пристрелив нескольких, он все же заходит в вакуумный подъемник и (путем нажатия ↑, а при других обстоятельствах — ↓) поднимается наверх. Там, восполнив в левой двери патроны для УЗИ, наш герой уже совсем спокойно продолжает свой путь. Препятствующие этому желтые и малиновые солдаты вскоре полегают под тяжестью пойманных патронов, а Фокс, запрыгнув в следующий лифт, покоряет новую высоту. Здесь он расправляется с несколькими снайперами и, уложив притаившегося за выступом стрелка, спускается на лифте вниз. Пораженный обилием дверей, наш герой чуть было не поджарился на бегающей по



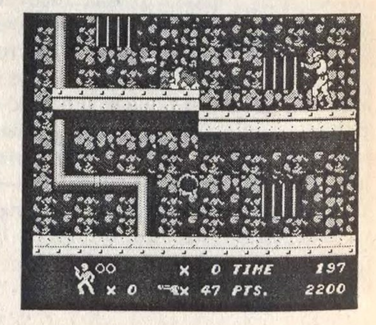
оголенным проводам искре (символизирующей, понятно, высокое напряжение), но, вовремя зайдя во вторую дверь слева, ушел от смерти, да к тому же обнаружил пистолетную обойму. Успокоив набежавших охранников (по воле программистов устойчивых к высокому напряжению), Ник быстренько «свалил» на лифте еще ниже, где, застрелив всех, кому он попался на глаза, вновь поднялся наверх.

Освободив нескольких пленников и сложив штабелями назойливых солдат, наш герой вознесся на крайнем правом подъемнике и, войдя в обнаруженную дверь, пополнил запас своей энергии (для обладателей четырех красных кружков — вы ОБЛОМАЛИСЬ! Больше четырех нельзя!). Далее, избежав встречи с искрой, Фокс поднимается наверх, не забыв открыть дверь у левой стены (очень часто мужик в зеленом находится именно там), он оказывается в недоумении: по левому или правому пути подниматься наверх? Думаю, шо со-уместными усилиями обеих, понимаете, сторон, вы найдете судьбоносный консенсус, а я лишь добавлю, что на правом подъеме больше солдат, а на левом — дверей и электричества... Ну вот, вы уже на самом верху и, обследовав последние несколько дверей, старательно уворачиваетесь от падающих повсюду десантников. После того, как последний умирающий попросит считать его коммунистом, Фокс, под молчаливым взором компьютеров, взорвет дверь...

Обнаруженный лейтенантом парень с бородой оказался вахтером, нанятым на полставки. Он с радостью рассказал Нику о подпольном цехе по изготовлению дешевых подделок, скопированных с краденных Sony PS... Обалдевший от радости, наш герой направился туда пешком, но подобравшие его товарищи убедили Фокса в пользе вертолета...

Уровень 7: Умельцы

Дубль первый и последний... Какая Дося спрятала камеру под гидравлическим прессом! Давайте резче, пока тут всех не передавило! Мотор, придурки! Было воскресенье, и секретный цех пустовал. Остались только охранники... «Ну, это пара пустяков», — подумал Ник, вскидывая пистолет, и приступил к делу... Расположенные повсюду транспортеры сильно мешали адекватному восприятию ситуации, но лейтенант, собрав всю вашу волю в кулак, умудряется все же не попадать на иглы и, убеждая охранников отложить свои намеренья на потом, заходит в двери, где томятся одуревшие от голода пленники. Пройдя длинную цепь из коротеньких транспортеров, Фокс сваливается вниз, где, пройдя по ленте вправо, падает и... правильно, вновь оказывается на транспортере. Совершив серию головокружительных прыжков, Ник очутился, наконец, на твердой почве и, подумав: «Е-мое, что ж я сделал-то?!», продолжил путь по лентам транспортеров, не обращая внимания на истошные вопли спасенного пацана. Игл стало заметно больше, но их зловещий блеск был сразу же забыт лейтенантом, как только он растянулся на желанной кирпичной поверхности. Восполнив обойму для УЗИ в первой двери, Ник двинулся дальше, а двое солдат по-резкому решили отдохнуть. Не препятствуя им, Фокс перешел к прохождению каскада из прессов (наверняка здесь испытывали джойстики на прочность: на HARDe это самый убойный участок игры).



Еле-еле избежав перелома основных конечностей, наш герой восполняет время и, прыгая по прессам различной конфигурации, поражается неумению людей расставлять ловушки. Получив разок по черепу и ногам, лейтенант умолкает, но доходит-таки до колючего подъема из транспортеров (ни в коем случае не совершайте здесь высокие прыжки). Из-за падающей в самый последний момент аппаратуры мнение Фокса о программистах окончательно портится, но тут же меняется в силу начавшейся «расслабухи» (по моему мнению). Заходя в многочисленные двери, Ник чуть не ожирел,

не встретив на своем пути ни одного соперника, кроме одиноко сидящих снайперов. Но после восполнения обоймы для пистолета (в двери над компьютером) и УЗИ (за одним из серых ящиков внизу) отстрел появившихся охранников разогнал свернувшуюся кровь по капиллярам, и наш герой, найдя в одной из дверей зеленого мужика, уничтожает отряд «ворошиловских стрелков», а затем победно взрывает дверь.

В процессе прохождения уровня Фокс, судя по всему, спер из какого-то дисковода дискету с нужными файлами и поэтому, поболтав с парнем в зеленом о несправедливости жизни и прелести холодного пива, отправился в резиденцию некоего П.М.Х. — руководителя всей операции... Сила да пребудет с Ником!..

«Ваша карта бита!», дубль 7... Нет, у нас нет разрешения на съемку... Ки-и-и-йя-а-а-а! Ой, блин... Эх, й-о-о-о! Уп-ф-ф... Ап-чхи, м-да! Продолжаем разговор... Камера, свет! Снимаем!.. Фокс отнюдь не ожидал увидеть в «доме» у мафиози детей и комнатных собачек... Их он и не увидел! Вместо этого на лейтенанта со всех сторон повалили охранники, которым явно заплатили за год вперед. Ник же, перебираясь через горы трупов (эх, были они неплохими парнями!., или нет?), восполняет УЗИ в первой двери под лестницей и, разобравшись с черными спецназовцами, движется по направлению «прямо», не брезгуя тем не менее патронами для пистолета (последняя дверь под лестницей). Далее, уложив малинового десантника, наш герой попадает в неприятную ситуацию... Чтобы избежать облома, действуйте так: после выстрела первого снайпера запрыгните на тумбу и, нажав на кнопку «А», подпрыгните, сделав выстрел в прыжке. Если все сделали правильно — живите, нет — пишите письма (адрес прежний). Затем оставьте за экраном еще одного снайпера и перемещайтесь по платформам, омертвляя при желании воинственных представителей «мира сего». Вскоре Фокс выходит из помещения в сад, где молнии вышибают «мозги» из голов несметного количества каменных статуй, стоящих здесь же. «Мозги», в свою очередь, пытаются упасть на лейтенанта, но тот с легкостью от них уворачивается и, «усыпив» вновь появившихся солдат, доходит до некоего подобия часовни, где обнаруживает немереное число разноцветных охранников. Замочив одну и искалечив другую половину контингента, Ник, подобно Кинг Конгу, взбирается наверх и заходит в таинственную темную дверь...

Экран темнеет... Затем светлеет, и наш герой обнаруживает сидящего перед огромным монитором шефа... Завязывается диалог:

— Ой, босс, рад вас видеть! Вы что, уже всех перестреляли?!

— Фокс, отвали!!! Не мешай играть в «Road Rash»!

— А вы часом не видали здесь краденых приставок Sony PS?

— Вон, в подвале лежат!

— Да?!! Круто! А не встречали ли вы здесь некоего П.М.Х. ?

— Ну я, я П.М.Х.: полковник Митч Хэллуэй!

— Шеф, по сценарию я должен вас убить.

— Вот, тормоз, давай быстрее, идиот, а то я уже замучился наблюдать за твоими дохождениями... Мне спать давно пора!

Завязывается короткая перестрелка, в ходе которой один из участников клеит ласты. Если вам есть, за что любить жизнь, то помните, что полковник обычно отваливает от следующей тактики: две пули понизу, прыжок, две поверху, чуть подходит, один понизу, две поверху, две понизу, ...ну, а до следующей попытки он, я надеюсь, недотянет!.. Все этапы пройдены! И для чего?! — Чтобы, изрешетив монитор компьютера, вы смогли увидеть полный экран китайских иероглифов (с общим значением — congratulations!)? Разочарованный Фокс снимает с себя полицейский значок, кладет его на стол рядом с пистолетом и удаляется... THE END.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

FELIX THE CAT

КОТ ФЕЛИКС

Nintendo* ● *Количество игроков 1* ● *Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Прикольная игрушка по мотивам одновременного мультика. Вы, естественно, смотрели его, и, может, несколько раз. Признаюсь, и мультик был интересный, и игра получилась еще лучше. Вам нужно спасти из лап выжившего из ума профессора подружку Феликса, для чего потребуется пройти целую уйму уровней и еще большую уйму эпизодов в них.

Предыстория

Что меня радует в таких играх и вообще в играх для приставки Dendy, так это постоянное большое количество уровней и их разнообразие. При нормальном (а не должном) уровне красок, разнообразии возможностей и некоторой увлекательности в восьмибитные игры можно играть днями, неделями и месяцами. Годами нельзя, потому что игра начинает надоедать и игрока потихоньку клинит. Приходится брать другую и играть в нее. В общем, чтобы не отвлекать вас на бессмысленные разговоры, перехожу непосредственно к описанию.

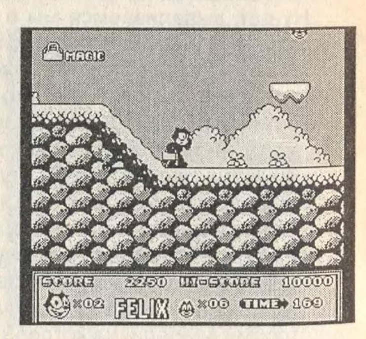
Меню и загрузка

Вот радость: в игре на редкость чудесный режим загрузки. Точнее, его вообще нет, поэтому писать в этом параграфе придется лишь о меню экрана. Дело в том, что при загрузке игры вам не предлагают, как это обычно делается, никаких меню опций и тем более не предлагают ничего изменять. Вы нажимаете кнопку Start и просматриваете после этого небольшой ролик, где изображены Профессор и кот Феликс, разговаривающие по телефону. Профессор грозит выбить мозги подружке Феликса и, естественно, провоцирует его тем самым на расправу. Еще раз нажимаем кнопку загрузки и отправляемся в игру. Здесь самое время рассказать о меню экрана.

Основные параметры нашего кота располагаются в розовой планке внизу экрана и представлены следующими характеристиками:

— голова кота с цифрой «2» рядом — это количество жизней, которые вы получаете при загрузке; означает это то, что жизней у вас фактически три, то есть одна ваша кровная и две в запасе.

— маленькая голова с цифрами справа, расположенная посередине экранного меню, содержит сведения о количестве собранных призов-рисунков кота; собрав несколько рисунков, вы получаете дополнительную жизнь.

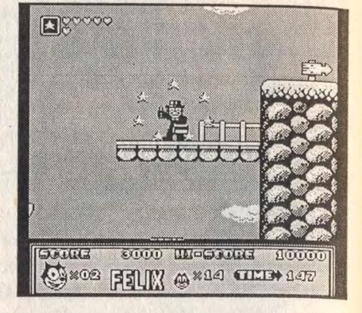


— в самом правом углу внизу полосы параметров находится таймер, который отсчитывает время на прохождение.

— в верхней строке розового планшета расположены еще несколько цифровых значений, и крайнее слева — «Score» — количество набранных за игру очков, за ним следует надпись «Hi-score», это максимальное количество очков, которое было набрано при данной загрузке.

Ну вот, в принципе, и все, осталось только сказать еще про значок в верхнем углу слева. Здесь располагается пока-

затель вашего оружия, которым вы в данный момент пользуетесь. Когда нарисована просто корзинка, у вас имеется бесконечная возможность пользоваться своим шариком на проволоке, в иных же случаях там появляются несколько сердечек, обозначающих количество времени, в течение которого вы можете этой магией пользоваться.



Управление

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка А — прыжок
Кнопка В — действие

Прохождение

Общие замечания

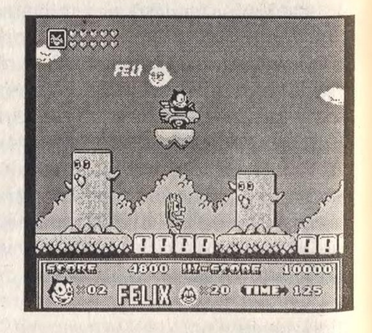
Прежде чем начать подробное описание игры, позволю себе сделать некоторое отступление и рассказать о возможностях нашего кота. Как уже говорилось, он может пользоваться самыми разнообразными магиями, о которых будет говориться немного позже, в игре, не в этом суть. Так как кот наш, как и незабвенный Марио, имеет очень слабенькое здоровье, то умирает он при первом же касании врага. Но, как помните, даже у Марио была некоторая защита от этого: он мог становиться большим, и тогда у него было две попытки, или же научиться бросать камни, после чего добавлялась третья попытка неудачного действия. Четвертого не было. У нашего котика тоже нечто подобное: взяв сердечко, он получает новую магию, еще одно — магию на порядок выше и так далее.

Аналогичным образом, как и в сравниваемой игре, нам будут встречаться эдакие «бонус-комнаты», где герой сможет собрать несколько призов и потом снова выбраться наружу. Только, если помните, в Марио эти комнаты более напоминали подвалы и выводили в совершенно другое место, здесь же они предназначены только для того, чтобы собирать дополнительные призы.

На прохождение уровня вам отводится определенное количество времени. Не стоит этого бояться, как ни страшно звучит такая фраза (признаюсь, сам боюсь и сторонюсь игрушек с таймером в уголке), потому что времени хватает вполне на все и даже больше. Побродим мы с вами и по секретным комнатам, соберем все призы и угробим всех боссов.

Уровень 1-1

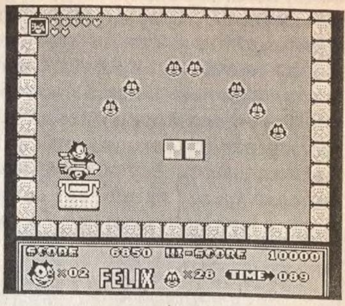
Ну вот, вываливаемся мы в начале первого уровня и пока еще в ус не дуем и знать не знаем, что нас ждет впереди. Давайте-ка опробуем наши возможности. Ага, прикольный этот шарик на проволоке. Это даже не проволока, а длинные ножницы. Ну знаете, есть такие игрушки, жабы там, пауки, которые выпрыгивают вперед, когда вы закрываете-раскрываете створки ножниц. Ну вот, то же самое, только с шариком. На данный момент это самое грозное оружие нашего кота, и советую вам относиться к нему серьезно: на личном опыте установлено, что действует оно поэффективней иного, о чем будет сказано далее.



Выпав, так сказать, в осадок, прыгайте на первую же платформу впереди, на которой стоит указатель с направ-

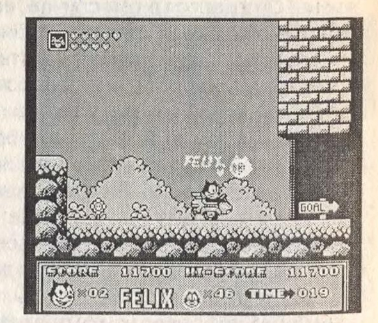


лением движения. Да, вам именно туда и надо. Взяв голову нашего котика, идем дальше и встречаем первого врага: розовую букашку. Или ежика, кто он там по национальности. Со своим оружием будьте осторожны и не пропустите того момента, когда можно будет эффективно накрыть неприятеля. Убили, идем дальше по оврагам и пригоркам, собирая призы. На маленькой платформе вы найдете новый приз: из очередного изображения леопольда выпадут три бутылочки, которые нужно успеть собрать, пока они мигают.



Добравшись до моста, уничтожьте неприятеля и в числе обычных призов возьмите новый: из головы выпадет сердечко, хватаем его и приобретаем новое оружие — непонятно зачем нам нужную магию. Теперь кот приоделся точно франт: помимо старого ридикюля — начищенный до блеска котелок и белая гнутая трость. Новая возможность заключается в том, что теперь, вместо обычного и уже привычного шарика, вы будете пускать вокруг себя звездочки, тем самым как бы разгоняя врагов, а самых нахальных даже убивать. Оружие действительно неудобное, так как действует вроде бы на более короткой дистанции. Хорошо хоть, что, если промахнешься, не умираешь сразу. Зато оно позволит нам подобраться до более эффективной магии, но об этом потом.

Добравшись до передвигающейся вертикально платформы, над которой висит приз, возьмите его, можно просто так, а можно и при помощи сего передвижного средства, после чего по платформам рядом заберитесь на мостик вверху (осторожно, чтобы не попасть на обед к розовому зверьку). Ради удовольствия можете попользоваться пружиной внизу, но лучше сделать это немного попозже, там, куда мы сейчас подойдем. С мостика вы пройдете на высокий столб, с правой стороны которого сверху вниз тянется полоса призов. Прыгните вперед, и, падая прямо вниз, соберите некоторые из них (в том числе и баночки, что выпадут из одной головы), после чего, зажав кнопку прыжка, подлетите вверх и соберите остальные. Будьте осторожны, падая вниз, так как белые кубики, которыми прикрыты некоторые ямы, через некоторое время после того как вы на них постоите, исчезают, и кот проваливается вниз. А там, как известно, можно напороться и на врага. Идите вперед и на небольшой платформе между двумя пнями (где внизу бродит такой же пень, только живой и опасный) возьмите очередное сердце, поле чего вам присвоят почетное звание аса воздухоплавания (так как, если у вас сохранилась предыдущая магия, вы получите самолет). Теперь нам море по колено, так как самолет дает коту особый вид магии: выстрел на некоторое расстояние, во всяком случае дальше, чем звездочки или шарик. Идем вперед, перепрыгивая препятствия и врагов, если не хотите тратить время на их уничтожение, и скоро увидите яму, а над ней — передвигающуюся платформу. Соберем все головы здесь и потом, запрыгнув на передвижной блок, перепрыгнем на платформу с пружиной. Здесь, собрав призы, подлетите в самый верх и там, повернув немного влево, станьте на корзину. Это и есть наш первый честно достигнутый бонус. Нажав кнопку ↓, вы попадете в комнату, где сможете взять еще несколько голов, и, если до этого вы собрали на своем пути все головы, кот получит в собственность настоящий танк. И станет танкистом.



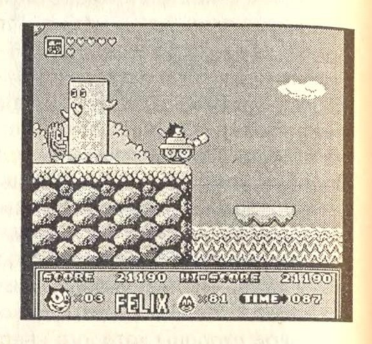
Выйти из комнаты-бонуса также просто, как и попасть в нее: просто опуститесь в корзину, и окажетесь на том же месте, где были в игре в последний раз, то есть на корзине. Теперь нужно быть аккуратным и не свалиться никакому врагу на голову. Для этого падайте чуть-чуть правее серде-



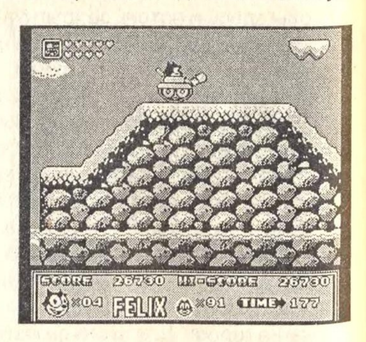
чек, располагающихся справа от корзины (заметьте, сердечки, которые вы уже собрали, появились снова, и теперь, если пойти назад, можно найти их на своем месте). Собираем их и бредем дальше. Кстати, как вы, наверное, уже поняли, танк — машина хорошая, но в данных условиях совершенно бесполезная. Он хотя и умеет далеко прыгать, но все же его оружие оставляет желать лучшего. То есть оно тоже хорошее («броня крепка и танки наши быстры»), но его отличительной особенностью является то, что шары, выстреливаемые из дула, бесполезны против мелких врагов, находящихся на близком расстоянии, так как летят навесом, и лишь потом, упав, катятся вперед. Вот поэтому, немного повоевав с нехорошими животными и вообще врагами и потеряв на это время, вы, превратившись снова из кота в танке в кота в самолете, поймете преимущество последнего. А там уже недалеко и до конца уровня.

Уровень 1-2

Попав в новый эпизод, осторожно начинаем двигаться вперед, расстреливая врагов и собирая на платформах призы. Эпизод отличается тем, что здесь вас приветствуют совершенно новые враги — выпрыгивающие из воды рыбы. Уничтожить их не представляет труда, разве что можно иногда напороться на такую селедку по незнанию. Скоро доберетесь вы до реки, через которую можно перебраться только одним способом: прыгая по трем платформам, одна из которых двигается. Если вы имеете какое-либо транспортное средство, то здесь Феликс вполне может не рассчитать и свалиться в воду, так как динамичность управления в этом случае здорово ограничена. Перебравшись на противоположную сторону реки, уничтожьте врага внизу горы и потом заберитесь на ее вершину, чтобы взять приз. Только учтите, что на третьем этаже, то есть на самом верхнем, находится розовый чудик, которого снизу не видно, поэтому прыгайте лучше не прямо из-под верхней платформы, а справа или слева. Далее вас ожидает еще одна переправа через реку, подобная той, что мы уже пережили, то теперь посреди реки расположилась летающая сельдь, которая мешает пройти вперед. Что ж, выхода нет: либо убить ее, либо, дождавшись момента, перепрыгнуть. Здесь уничтожьте врага на первом этаже и затем, запрыгнув на передвижную платформу, двигающуюся вниз-вверх, разделайтесь с такими же на платформе слева и пригорке справа, после чего соберите призы и ступайте вперед, к мосту. Перебравшись через него и уничтожив по дороге нескольких летающих селедок, доберитесь до пружины. Подпрыгнув на ней, вы найдете очередную корзину, где сможете найти несколько призов. Здесь, если вы обладали до сих пор танком, вы имеете возможность заработать дополнительную жизнь. Она дается в том случае, если вы, имя танк, набрали очередное нужное количество голов кота Феликса. В этом случае выпавшее из очередного приза сердечко даст вам не новую магию, а дополнительную жизнь.



Свалившись вниз из корзины, будьте осторожны, чтобы не нарваться на врага, который бродит тут же. Если страшно, можете спрятаться за пружиной, туда он не доходит. Двигайтесь дальше через ямы, закрытые белыми кубиками. Так как, а вам это уже известно, они имеют обыкновение исчезать под вами, задерживаться на них не стоит и вообще лучше перепрыгивать. Скоро вы дойдете до новой реки, где нужно будет, помимо того, чтобы попасть на противоположный берег, прыгая по узким платформам, еще и разделаться

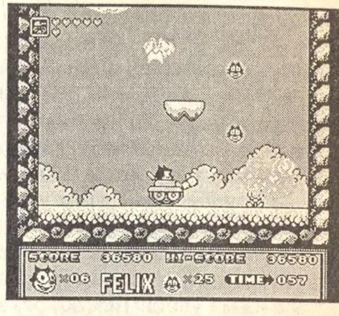




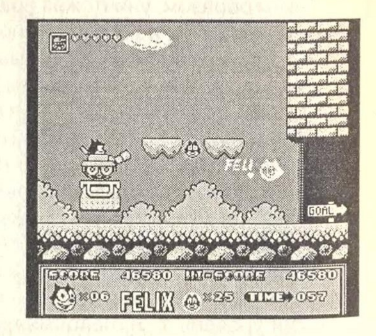
с несколькими летающими рыбами. Ну, и можно будет собрать несколько призов. К тому же, здесь вы встретите и еще одного совершенно нового врага: птицу, которая летает на небольшой высоте (по своему предназначению это должен был быть ну воробей, ну там глухарь какой-нибудь, но вовсе не тот индюк, которого мы видим, — так отъелся, что хоть на свиноферму на убой). Имея танк или самолет, с ней нетрудно разобраться, но вот в противоположном случае придется попотеть, не имея достаточного радиуса деятельности. Сразу же за берегом реки вы обнаружите вход в следующий эпизод.

Уровень 1-3

Этот эпизод уже намного сложнее двух предыдущих, что видно и по количеству врагов, и по своеобразию препятствий. Начинаем мы его на мосту, и первые два врага, которые появляются сразу в одном месте, — летающая рыба и птица. Тоже летающая. Уничтожив их, возьмите приз на платформе вверху, и по двум другим платформам, одна из которых — передвижная, переберитесь через русло реки, где, уничтожив красного зверька у подножия горы, заберитесь на нее (на верхнем этаже есть враг) и возьмите приз. Теперь снова предстоит искать брод, то есть переходить реку, но уже только по одной передвижной платформе. Оказавшись на противоположном берегу (и не забыв уничтожить по дороге птицу и рыбу), будьте внимательны, в том случае, если управляете танком или машиной, так как склон берега покат, и вы запросто можете съехать в воду, сами не ведая как. Пробравшись вперед, вы скоро обнаружите новую пружину, на сей раз установленную на земле. С нее, как мы уже привыкли, можно попасть в корзину с призами, что вам и требуется сделать. Упав вниз, ступайте вперед, но, когда достигнете земляных ступенек, ведущих вниз, будьте внимательны: сначала внизу появится розовый зверек, которого убить не составит труда, а потом — деревянный пень, которых мы уже встречали ранее, но теперь улучшенный и усовершенствованный — он умеет плеваться во врага, коим для него являетесь вы, красными шарами. Что, сами понимаете, не есть хорошо и даже вообще плохо. Одно радует: шарики летят навесом и, пока такой заряд долетит до вас, вы успеете подойти к производителю сего непотребства, и всыпать ему по первое число. Уничтожив его, поднимитесь на гору, если захотите — можете взять приз на платформе слева, но сначала придется убить находящегося там противника. Добравшись до вершины, ступайте вперед по ступенькам, уничтожая плюющихся пеньков и птиц, и скоро доберетесь до новой пружины. К несчастью, ни к чему, кроме трех голов кота Феликса, она вас не приведет, так как корзины вверху над ней нет. Идем дальше и собираем призы, и скоро доберемся до высокого уступа, взобраться на который можно лишь, если стать сначала на передвигающуюся платформу. Так и делайте, после чего соберите призы и перепрыгните на следующую платформу, и уже с нее — вперед на землю, где найдете корзину. Думаете, это бонус? Ничего подобного, это босс. Да, первый босс в игре.

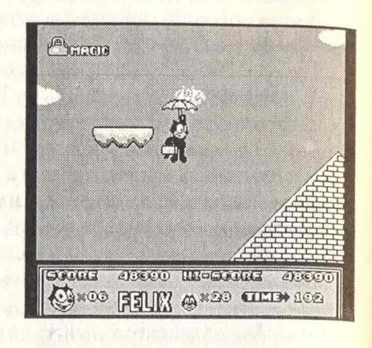


Ничего сложного босс для вас не представляет, если вы вооружены танком или хотя бы самолетом. В противном случае будет немного посложней, но не так, чтобы уж совсем трудно. Драться вам предстоит со странным созданием, а именно мальчиком на металлическом страусе. Или он просто таскает его подмышкой. При уничтожении его с помощью транспортного средства боевого предназначения вам

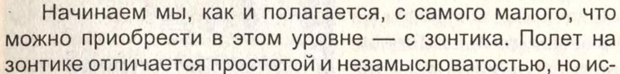


придется всего лишь, стоя где-то посередине помещения ближе к левому углу, постоянно бросать в него заряды и иногда уходить от шаров, которыми бросается он. В том случае, если техники нет, нужно будет делать то же самое, но со скидкой на расстояние, а также более опасаться шариков врага. Но в общем это несложно. Раза с третьего получается у всех.

Уровень 2-1

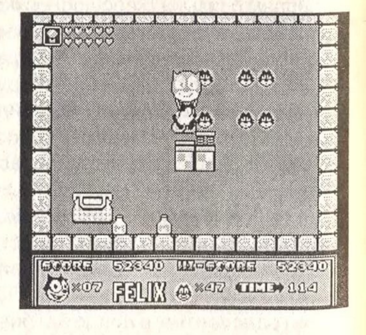


Уровень два разительно отличается от предыдущего уже хотя бы тем, как он начинается. А уж начинается он абсолютно не так, как можно было бы подумать. В первом эпизоде уровня вам предстоит не банальное путешествие по рекам и горам, а настоящий полет по небу Египта, да не на чем-то, а на зонтике! Хотя это кому как повезет. Можно летать и на воздушном шаре, можно и на настоящем самолете, который летает, а не прыгает. Таким образом, вы проберетесь непосредственно в пирамиды, где и проведете остаток этого уровня. Но обо всем по порядку.



Начинаем мы, как и полагается, с самого малого, что можно приобрести в этом уровне — с зонтика. Полет на зонтике отличается простотой и незамысловатостью, но используете вы только свой шарик на проволоке. Если же найти сердечко, да еще и успеть взять его, то кот получит свой второй вид транспорта на этом отрезке — воздушный шар. Он отличается весьма удобным и эффективным оружием, которое имеет весьма большой радиус действия. А вот при взятии третьего сердечка вас ожидает вообще чудная вещь — самолет. Его оружие просто великолепно: это пропеллерные диски, которые летят прямо перед вами. Управление и тем и другим осуществляется просто: та же кнопка, что и ранее, отвечает за оружие, а кнопка прыжка позволяет вам подниматься в воздухе.

Спрыгнув с каменного уступа, уничтожьте птичку, летящую вам навстречу, либо просто облетите ее снизу, и то же самое сделайте со шляпой (непонятный враг, части которого представляют из себя шляпу (основная часть), ноги (вспомогательная часть) и глаза (рудимент)) на платформе, после чего, не поднимаясь высоко, если не хотите схлопотать снарядом по лбу, долетите до первой пирамиды. Здесь осторожно двигайтесь на ее вершину и узрите впереди на небольшой платформе пушку, стреляющую вверх. Пока она вам не мешает, ее можно обойти снизу, но потом будут попадаться платформы, на которых находятся сразу две пушки, стреляющие в разные стороны, и вам, чтобы не попасться на одно из ядер, придется либо очень быстро удирать, либо уничтожать возмутителя спокойствия. К тому же, кроме пушек, есть и другие враги, не менее опасные.

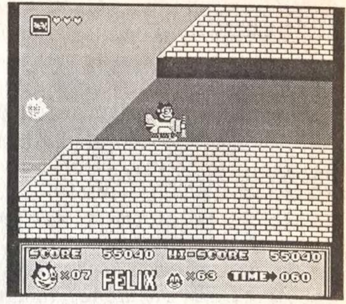


Таким образом, уничтожая врагов и пушки, вы скоро доберетесь до особенно большой пирамиды. С этого места начнется особенно приятный период вашего полета, так как здесь встречается все больше и больше врагов, и еще больше пушек. Основная тактика здесь — не слишком торопиться. Пускай себе кончится там воздушный шар или самолет, главное, самому остаться живым. Где-то на расстоянии двух полетов ядер пушки от большой пирамиды вправо вы в самом верху найдете корзину, где сможете собрать призы. После этого, невзирая ни на что, двигайтесь вперед, и скоро придете к подножию огромной пирамиды, внутри которой вас ждет новое приключение. Кстати, начнете вы там с того, чем закончили уровень 1. Я, например, завершил его на танке, с



него же и начал. Уровень достаточно непростой, то есть в нем полно всяческих ловушек и зверушек. Но есть и весьма радостные качества: теперь при попадании в корзину можно будет выходить и в другом месте, нежели место попадания в бонус.

Уровень 2-2



Двигайтесь сначала вперед до обрыва платформы, и, убив шляпу, спрыгните вниз. Здесь можно взять парочку призов, а также нарваться на нового врага — летучую мышь. Эти твари бессловесные имеют одну очень хитрую особенность: нападать только в том случае, если вы находитесь где-нибудь рядом с потолком. Поэтому, высоко подпрыгнув, вы непременно вызовите ее. Но в том случае, если между потолком и полом расстояние мало, мышь нападет на вас, не задумываясь над тем, прыгали вы или нет. Внизу на вас также нападет шляпа, ее придется убрать с дороги. Ступайте направо и, прыгая по платформам (убив перед этим по возможности медузу), доберитесь до верхней площадки высокой стены. Пройдите вперед, до обрыва и также спрыгните вниз и влево: здесь, так же как и раньше, есть ниша, в которой можно собрать призы. Кроме летающей мышки, здесь вас поприветствует и еще один враг: собачья голова, ползающая по стене и бросающая в вас, многострадальных, всякого рода пакости. Как только увидите ее не пугайтесь, и не прыгайте высоко: так она в вас точно попадет. Первый выстрел головы при вашем появлении обычно рассчитан поверх вас, поэтому у кота вполне есть время на то, чтобы подъехать и снять ненавистного с насиженного места. Здесь же вы найдете корзину: она замаскирована под кирпич, но легко отличима от него. Если вы вдруг вздумаете не попадать в нее, знайте, что в дальнейшем, на пути вперед ко второй корзине, являющейся выходом из первой, вас ждут большие опасности. Так что влезайте без разговоров и собирайте призы, после чего ныряйте уже во вторую корзину, — она вас выведет намного дальше.

Выбравшись из корзины, двигайтесь вперед и поднимитесь вверх по ступенькам, на которых вам придется уничтожить несколько шляпников. Поднимитесь на самый верх лестницы и спрыгните вниз на передвигающуюся платформу. Не сходите с нее, пока мимо не пролетит собачья голова, выпущенная врагом справа, и только после этого перескочите на выступ впереди и уничтожьте его. Теперь идите вперед, перескакивая с выступа на выступ или делая это при помощи пружин (заодно и призов наберете), но опасайтесь летучей мыши, которая притаилась где-то возле самого высокого столба, а также уже поднадоевших шляп. Никакого толка от них, только зря бродят туда-сюда. Спустившись вниз, уничтожьте собачью голову слева на стене, пару шляп и переходите в следующий эпизод.

Уровень 2-3



Спустившись со ступенек, пройдитесь по нижнему ярусу и, убивая шляпников, соберите здесь призы. После этого отойдите назад к первой висящей вверху платформе, запрыгните на нее, и оттуда — на двигающуюся платформу, потом на застывшую, а там уже, уйдя от преследования мыши, — вперед, снова на двигающуюся, и так, пока не доберетесь до столбов с пружинами у подножия. Как и в предыдущий раз, перепрыгните с одного на другой и оттуда, спрыгнув вниз (по возможности ближе к голове и только после

того как она атакует), разделайтесь со шляпой и другими врагами и зайдите в корзину между двумя камнями. Собрав призы, выходите через второй проход.



Расстреляв медузу, перепрыгните на противоположную сторону озера и подойдите к многоэтажному проходу. Теперь вам нужно выбрать дорогу, по которой идти. Внизу мало призов, но туда вовсе не трудно забраться. Также там много врагов, но они все наземные. На среднем этаже такая же обстановка, но здесь есть провалы, которые трудно перепрыгивать, и существует большая вероятность того, что в одном из них вы найдете свою смерть. Самая лучшая дорога, на мой взгляд, — верхняя, так как там есть, где развернуться, несмотря на то, что кое-где и сидят мыши (всего две), которых хлебом не корми, дай вас укусить.

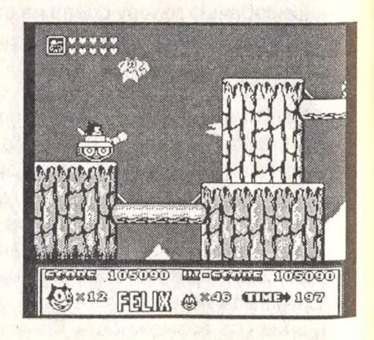
Добравшись все-таки до конца прохода, при помощи пружины запрыгните на уступ, но перед этим уничтожьте бродящую на нем шляпу (можно в прыжке) и, спустившись по ступенькам и уничтожив на них всех врагов, полезайте в корзину: на встречу к очередному боссу.

Как и следовало того ожидать, босс весьма прост в обращении. Естественно, что лучше всего с ним справится танк или машина, но и собственными силами не так уж трудно. Первое, что нужно запомнить, — босс стреляет по вам из пистолета весьма редко, а именно: когда попрыгает немного и не найдет сопротивления. К тому же, все его выстрелы выше пояса, поэтому от них можно успешно прятаться. Но не давайте псу (а это именно он) сильно расслабляться и гоняйте по всему экрану. Головы кота можно взять в тот момент, когда босс, выбитый с возвышенности, улетит ну очень уж далеко и долго будет оттуда возвращаться.

Уровень 3-1

Теперь отправляемся в путешествие по Скалам, навстречу новым опасностям и врагам. Да, как обычно, с новым уровнем начинаются и новые враги. Хотя кое-кого мы уже встречали и ранее: это ожиревшие птички, а также зеленые улитки, также попадавшиеся нам на пути во втором уровне.

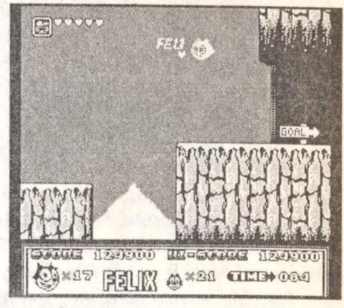
Начав игру, запрыгните на высокую платформу впереди и, сойдя на бревно справа, разделайтесь с первым попавшимся врагом: черно-белое шарообразное существо непонятно какой национальности. Пройдя вперед, вы можете спрыгнуть в провал между двумя бревнами. И собрать призы, пробравшись влево при помощи облаков. Если еще не до конца освоились с техникой прыжков, советую этого не делать и идти дальше. Добравшись до пропасти, переберитесь на противоположный берег по облачкам, убив предварительно всех врагов, которые мешаются под ногами. Оказавшись на следующей скале и наведя там порядок, заберитесь при помощи пружины в корзину. Здесь, как обычно, соберем призы и выйдем наружу через второй выход, чтобы не терять время понапрасну. Спрыгнув с корзины, соберите призы на мостике и пройдите немного вперед, где, убив предварительно чудика на платформе посреди пропасти, перепрыгните на нее и оттуда на участок скалы, где установлена пружина. С ее помощью вы сможете взять еще четыре головы кота Феликса и после этого перебраться через обширную пропасть при помощи маленьких облачков. По статистике, более всего потраченных жизней приходится именно на такие препятствия, как передвижные платформы маленького формата, а не всякие там враги,



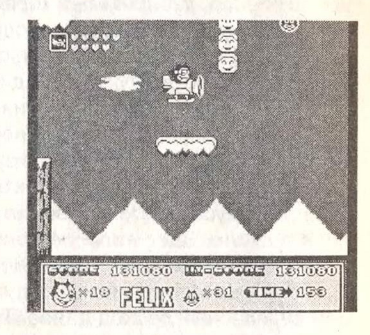


поэтому здесь нужно быть особо внимательным и предельно осторожным. Попав на второе облако и подпрыгнув на нем, убейте врага на скале впереди и потом перепрыгните туда (либо, если не обладаете, например, танком, делайте все наоборот: сначала прыгайте, а потом убивайте врагов). Теперь двигаемся вперед через сплошную цепь препятствий в виде провалов и облаков, убивая по дороге врагов. Скоро, таким образом, доберемся и до конца эпизода, ничего особенного на пути не встретив.

Уровень 3-2



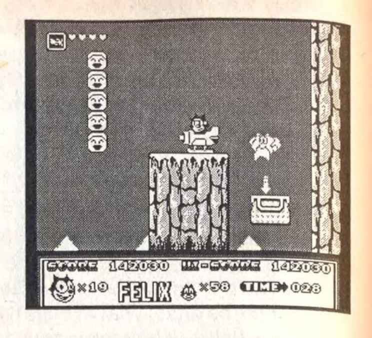
Двигайтесь вперед, но обратите внимание на прыгающую впереди зеленую улитку, которая может однажды свалиться Феликсу на голову. Чтобы такого не произошло, ее можно просто поймать и уничтожить в удобный момент, когда нелетающая вроде, по идее, улитка будет в очередной раз пролетать мимо вас. Либо, если улитка попадает на край платформы, то останавливается и просто ползет куда ей нужно, — тоже хороший шанс снять ее с позиции. Переберитесь по двум облакам, повисшим над пропастью, на соседнюю скалу, прогнав оттуда вражину, и потом по маленькому облачку перепрыгните на большое впереди, где установлена пружина. Подпрыгнув на ней, вы найдете вверху четыре головы кота, а также можете найти там свою смерть, так как эта точка постоянно простреливается пушкой справа от вас. Поэтому, когда будете двигаться вперед, первым делом уничтожьте ее, а потом уже на передвижной платформе поднимитесь наверх. Либо можете сделать как я (в силу того, что был на танке, а он подобраться к пушке на нужную дистанцию не может): дождавшись, пока пушка выстрелит в очередной раз, перепрыгните на облако над ней и там уже решите, что делать далее. Здесь вас пушка не достанет, и можно идти вперед, предварительно убрав со скалы врага. По облакам двигайтесь вперед, убивая случайно подвернувшихся под руку круглых чудиков и распухших от ничегонеделанья птиц. Добравшись до пружины, возьмите вверху четыре приза и двигайтесь вперед: через несколько шагов вы найдете корзину, которая, вопреки обычным ожиданиям, находится не вверху, а внизу, над пропастью. Спустившись в нее, соберите призы и выбирайтесь из второго выхода.



Двигайтесь вперед, и скоро достигнете облаков-ступенек, ведущих на вершину скалы. Здесь, обратившись вправо, дождитесь, пока в скалу врежется очередное ядро, выпущенное пушкой справа, и потом по облакам также спуститесь вниз, не забыв при этом убить птичку и уйти от последующих ядер орудия. Отсюда рукой подать до выхода из второго эпизода.

Уровень 3-3

Этот эпизод является близнецом того, что мы имели в начале второго уровня. Да-да, это опять полет по небу на том же транспорте, что был у нас ранее. Если тот уровень вы закончили, например, на самолете, то и этот продолжите также на крылатом транспорте. Тот, кто имел один лишь зонтик, на нем и полетит. Как говорится, каждому свое. На этот раз кота будет приветствовать как минимум утроенная артиллерия, будут попадаться и двойные пушки, и пушки, стреляющие по горизонтальной линии. Также, как обычно, те же птички, ну и иногда пешие враги на редких платформах. Серьезно усложняет прохождение эпизода и наличие воздушных стен, которые чаще всего встречаются в самых опасных участках.



Осторожно двигайтесь вперед, уничтожая пока что только пеших врагов, осадивших облака, и скоро доберетесь до первой пушки, установленной на воздушной стене. Следующая пушка будет сразу же справа на скале, причем немного ниже предыдущей, что весьма осложняет вашу задачу. Придется либо ждать перерыва между выстрелами, либо облетать облака снизу и оттуда атаковать орудие. Забравшись на очищенную высоту, осмотрите пространство впереди: прямо перед вами на воздушной стене установлена пушка, стреляющая ядрами, которые летят горизонтально. Поэтому не вздумайте высоко взлетать и не маячьте у нее на прицеле. Чтобы не нервничать в дальнейшем и не тратить свое здоровье понапрасну на выброс адреналина, дождитесь очередного ядра и, поднявшись совсем немного вверх, уничтожьте пушку. После двигайтесь вперед и уничтожьте одиночную пушку на облаке, и, облетев воздушные стены, — еще одну. Спустившись на платформу, убейте чудика и птицу, переберитесь на облако и разбейте пушку.

Теперь летите вперед и двигайтесь под скалой, нависающей сверху, по пути убив птицу, а на выходе — очередную пушку. С выступа, на котором вы уничтожите чудика, по нему самому двигайтесь впереди и, попав на облако, разбейте пушку, установленную между двумя платформами (облаками). Взлетите немного вверх и поднимитесь на уступ скалы, где, сняв очередного пешего врага, дождитесь, пока пушка справа снизу выстрелит, и, спустившись туда по левой стене, уничтожьте ее или облетите, кому как позволяют средства. Сделав пару шагов вперед, заберитесь в корзину. Прискорбно, но второго выхода здесь нет, поэтому придется выбираться там, где входили, и, после того как уничтожите чудика и пушку, лететь вперед. Пролетев первый уступ скалы, осторожно поднимитесь вверх и уничтожьте двойную горизонтальную пушку, чтобы в дальнейшем она нам не мешала. Теперь, спустившись немного вниз и пролетев под облаком, уничтожьте две пушки навесных, слева и справа от воздушной стены, соответственно. Облетев следующую стену понизу, убейте птицу и пушку на стене и летите вперед, уничтожая последующих врагов и обходя воздушные стены, пока не доберетесь до узкого прохода в скале. Здесь вам не пробраться вперед, если не уничтожите пушку на уступе слева от прохода. Труда это особого не составит, но вот службу сослужит, обеспечив вам безопасный проход далее. Теперь просто летите вперед, обходя стены и уничтожая пушки, которые особо сильно мешают, пока не доберетесь до сумки, вход в которую ведет на поединок с боссом. На сей раз это робот — приспешник Профессора.



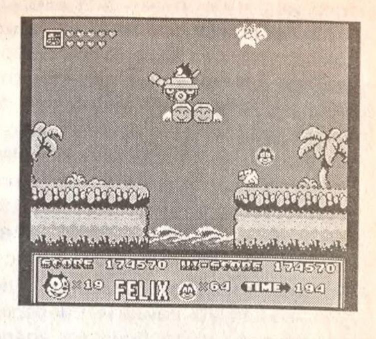
Уничтожить его несложно, если знать метод действия робота. Он постоянно держится вдоль правой стены, не делая даже шага влево, и оттуда изредка бросает в вас три стрелы. Так как делает он это чрезвычайно редко, то ничего не стоит, находясь посередине экрана или даже возле самого босса, уничтожить его, после каждой атаки дожидаясь его ответного действия в укромном местечке, после чего снова атакуя.

Уровень 4-1

Идите вперед и уничтожьте первого врага, кстати, совершенно нового для нас: прыгающий попугай красного цвета, просто двигается на вас и через некоторое время подпрыгивает вверх.



Собрав призы, запрыгните на платформу над провалом и, дождавшись, пока белый попугай внизу на земле провалится в воду, сойдите вниз и перепрыгните на следующий кусок земли, где, уничтожив красного попугая, дождитесь исчезновения камбалы, которая выпрыгивает из воды, и, собравшись с духом, перепрыгните на уступ впереди. Здесь, сразу же по приходу, разберитесь с красным попугаем и запрыгните на уступ вверху справа. Взяв приз и дождавшись удобного момента, спуститесь вниз и убейте красного попугая, соберите призы и, убив еще одного красного попугая справа в углу, запрыгните на передвигающуюся платформу и с нее на уступ, уничтожив врага. Соберите призы здесь и на платформе слева и спуститесь вниз, где, также разделавшись с двумя попугаями, соберите головы кота, после чего перепрыгните на платформу справа через яму с водой. Здесь, разобравшись с очередной нелетающей птицей, успокойте камбалу, выпрыгивающую из воды справа (либо просто игнорируйте ее), и доберитесь до каменного здания.

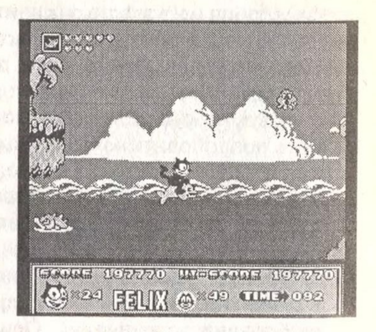


Постройка имеет две возможных дороги ее пересечения: нижняя и верхняя. Испробовав обе из них, я вам советую пользоваться верхней: здесь меньше возможностей провалиться в яму и больше призов. Хотя и врагов здесь несколько побольше.

Запрыгнув на передвигающуюся платформу, поднимитесь вверх и перепрыгните на уступ здания, где, поднявшись немного вверх по ступенькам, уничтожьте двух попугаев и спрыгните на лифт справа, откуда, убив на платформе очередного врага, переберитесь на следующий лифт и с него — на уступ. Разобравшись с очередным попугаем, спрыгните на лифт справа и оттуда сойдите вправо на землю. Пройдя еще немного вперед, при помощи пружины возьмите призы вверху и, перебравшись по лифтам через реку, войдите в дверь перехода в следующий уровень.

Уровень 4-2

На радость искушенному геймеру, уровень полностью отличается от предыдущих. Если раньше мы бродили по различным местностям, ездили на танке, летали на самолете и зонте, то теперь мы поплывем на лодке или на дельфине, кому как повезет. Также нас встретят новые враги, многие из которых очень опасны. Чтобы целым и здоровым выйти из передряг, советую собирать как можно больше изображений кота, чтобы заполучить очень удобное средство передвижения — дельфина. У этого животного очень хорошее оружие, которое позволяет уничтожать врагов на расстоянии, не то что ваш шарик при обладании лодкой. И еще. Чтобы не попасть впросак, постарайтесь сразу же приучиться к своим новым возможностям по части прыжков. В воде они получаются намного выше, чем обычно, но и при посадке Феликс погружается в воду, а там могут быть и рыбы, и вообще все что угодно.



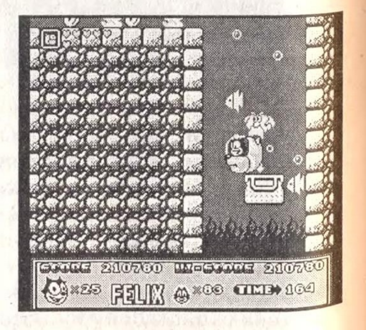
Спрыгнув в воду, опробуйте новый способ передвижения и доберитесь до двух платформ, расположенных рядом, после чего соберите призы, находящиеся на них и рядом, и далее переберитесь на одинокую платформу впереди. Здесь вам предстоит первое испытание: впереди из воды выпрыгивает камбала, а внизу, около дна, плывет злобная пиранья. Можете, конечно, постараться убить и ту и другую, но лучше их обойти. Для этого просто спуститесь в воду до

того, как рыба, плывущая вам навстречу, окажется рядом, и уравновесьте свое положение, чтобы находиться наверху. Теперь пиранья вас не достанет, так как двигается около дна, а камбалу можно пропустить. Добравшись до островка земли справа, убейте попугая и заберитесь на пружину, при помощи которой возьмите несколько призов вверху. Теперь спуститесь вниз и убейте зеленого попугая, летающего низко над водой. Теперь заберитесь на платформу над водой (та, что с указателем направления движения) и переждите пиранью внизу, которая, в отличие от своей предшественницы, так просто надутой недавно, умеет выпрыгивать наружу. Что и делает. Переберитесь, уничтожив еще и камбалу невдалеке, на столб земли, и оттуда, поговорив по душам с зеленым попугаем, спрыгните вниз, где, собрав призы, заберитесь на очередную платформу с попугаем (предварительно его оттуда согнав). Подождав, пока внизу проплывет пиранья (в правую сторону), догоните ее и уничтожьте, после чего, обойдя или уничтожив камбалу, доберитесь до островка земли с установленной на нем пружиной. Подпрыгнув на ней, вы найдете очередную корзину, где, собрав призы и не найдя второго выхода, выберетесь назад. Двигаясь вперед, обойдя по дороге пиранью (плывет низко, поэтому бояться ее не стоит, если только вы не прыгаете), скоро доплывете до еще одной пружины. Ничего, кроме нескольких призов, она вам не принесет, но все же. Далее, снова надув пиранью, доберитесь до платформы над водой, откуда, обойдя рыбу камбалу и зеленого попугая, скоро доплывете до коричневых столбов. Здесь у вашего дальнейшего пути снова есть две возможности, нет, даже три. Первая: плыть под столбами и подвергать себя возможности встретиться с острозубыми рыбками. Второй: скакать по верхушкам столбов и не подвергать себя возможности встречи с рыбами, но и не имея возможности собрать призы между столбами. И третий, альтернативный: скакать по столбам и потом свалиться вниз. Откуда, впрочем, можно снова выбраться наверх, высоко подпрыгнув. После этого ваш путь лежит по ровной водной глади в компании нескольких пираний, от которых при должной сноровке можно все-таки отбиться. Также встречается много зеленых попугаев, камбал и даже попадаются красные попугаи, правда, только на небольших островках. Пройдя еще одну небольшую серию столбов, вы окажетесь у двери, через которую сможете попасть в следующий уровень. Кстати, являющийся прямым продолжением предыдущего. То есть мы теперь будем плавать уже не по воде, а под водой.

Уровень 4-3

Управление в уровне осуществляется практически так же, как и в предыдущих, только кнопка прыжка отвечает, вместо своего прямого назначения, за подъем вверх.

Начав игру, спуститесь вниз с уступа и убейте краба, который ползает по дну. Будьте осторожны и не попадите в пузыри воздуха, которые он выпускает, иначе будет плохо. Дале убейте медузу справа вверху и после этого, обходя столбы и уничтожая моллюсков, соберите призы, а потом проплывите под нависающим сверху выступом и, убив медузу и краба (или только краба, обойдя медузу), по дну идите вперед и, перебравшись через выступ, с его противоположной стороны уничтожьте еще одного краба. После этого, дойдя до тупика, поднимитесь вверх и пересеките большой провал, в котором находится медуза и несколько призов (если хочется рискнуть, можете попробовать взять призы, что находятся в колодце провала). Далее плывите вперед, убивая медуз и крабов. Ничего неизвестного для вас здесь нет, и, если будете идти по дну и заблаговременно убивать всех врагов на пути, скоро доберетесь до колодца, на дне которого находится привычная уже корзина, в которой нас ждет босс — лягушка.

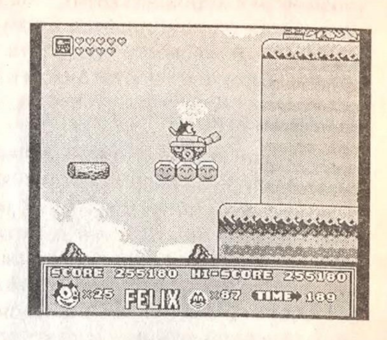


Поединок с посланником Профессора не должен вызвать у вас больших затруднений. Основная сложность, которая



возникает при уничтожении лягушки, — пузыри, которые вылетают иногда за пределы стены через проем. Вам всего лишь нужно вовремя уходить от них и при удобном случае пинать босса.

Уровень 5-1



Двигайтесь вперед и, достигнув русла реки, убейте рыбу, выпрыгивающую из воды, и по двигающейся платформе переберитесь на противоположный берег, где, сойдя вниз и убив красного зверька с белым брюшком, на пружине подпрыгните вверх. Прыгать нужно не слишком высоко, немного отклонившись влево, чтобы попасть на верхнюю платформу и не попасть на обед к птице, летящей в эту сторону. Здесь, подпрыгнув на пружине слева, зайдите в корзину, в которой, собрав призы, Феликс сможет войти во второй ход.

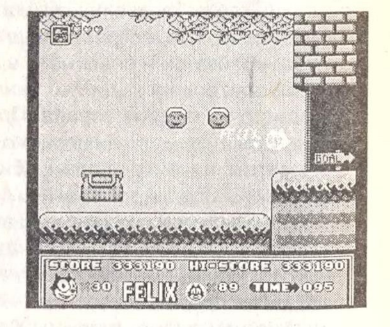
Выбравшись наружу, доберитесь до провала моста и, перебравшись через него и убив врага, ступайте дальше. Как только вы окажетесь на берегу, на вас нападет зеленый динозавр. Все бы ничего, но он бросается огненными шарами (они летят навесом) и, мало того, простым оружием убивается только со второго раза. Против моего танка он, конечно же, ничего сделать не смог. Попрыгав по платформам и пройдя еще немного вперед, вы увидите, что справа на вас снова вылетают огненные шары: то второй динозавр на вас охотится. Подберитесь к нему, когда он будет смотреть в другую сторону либо вы ему будете недоступны, и уничтожьте. Пройдя еще немного вперед, вы обнаружите выход из уровня.

Уровень 5-2

И снова воздушная атака. Кот Феликс атакует неприятеля с воздуха. Неприятель тоже не промах и строит Феликсу всяческие козни. Но ничего примечательного в этой части зоны я, например, не нашел: те же три вида транспорта: зонт, воздушный шар и самолет. Те же птицы, те же стены. Ну, разве что вместо пушек какие-то зеленые твари, ничем по своей опасности от первых не отличающиеся. То есть, если вы будете все время лететь на уровне первого этажа платформ, сильно высоко не подниматься, убивать чудиков и птиц, встречающихся на пути, а также собирать по мере возможности призы, доберетесь до финала эпизода без приключений.

Уровень 5-3

Запрыгните на передвижную платформу над водой и оттуда убейте рыбу, которая выпрыгивает из реки. Теперь переберитесь по платформам на следующий участок суши и уничтожьте динозавра, после чего, перейдя на следующий участок суши, запрыгните при помощи платформы в корзину. Собрав призы, выходите через второй ход. Выйдя из корзины, сойдите на платформу, передвигающуюся внизу, и убейте зеленую рыбу справа. С платформы перепрыгните на сушу и убейте там красного зверька. Попав на следующее двигающееся бревно, убейте синюю птицу и камбалу и перепрыгните на уступ справа, откуда — на платформу с пружиной. Попав на следующий участок земли, будьте готовы, что, кроме красного зверька, вас встретит там еще и динозавр. По платформам перейдите вперед, и еще через пару шагов попадете в комнату босса.



На сей раз это двойник кота Феликса, отличающийся от него только надетой на голову шляпой да пистолетом в руке

(или лапе, кому как угодно). Как ни странно это звучит, но проще всего его уничтожить при помощи простого шарика на пружине (я уж и отвык от него). Просто нужно, перепрыгнув пулю (размером с хорошего кота), опуститься как можно более левее и оттуда ударить нехорошего кота, когда он приблизится к вам (а делает он это довольно быстро). Нужно запомнить, что стреляет кот из своего пистолета только после того как подпрыгивает. Ну да в любом случае, если вы будете на достаточном от него расстоянии, вы все равно заметите летящую пулю.

Уровень 6-1



И снова кот Феликс отправляется в морское плавание, на сей раз прямо из жарких тропиков на ледяной полюс. Что ж, хотя здесь и очень холодно, но кот чувствует себя довольно привычно, так как в жаркой схватке редко приходится расслабляться: враги есть даже на полюсе, и причем не меньше, чем в других местах. Но большинство из них мы уже знаем, и как с ними бороться, себе представляем. Но вот досадная неожиданность: того времени, что отведено на прохождение эпизода (а это аж целых двести пятьдесят секунд), чаще всего не хватает, если, помимо того, чтобы рваться вперед, мы будем еще и стараться собрать призы и уничтожить максимальное количество врагов. Но лучше уж добраться хотя бы до середины уровня с дополнительной жизнью и на дельфине, и там начать вторую попытку, чем просто так на лодке плыть вперед, отбиваясь от пираний, плюющихся на сей раз в вас снежными комками.

Начав двигаться вперед, соберите призы в первой полынье, потом перепрыгните айсберг и, собрав еще несколько призов, запрыгните на платформу с пружиной, где, подпрыгнув, возьмете еще несколько голов кота Феликса и, может быть, усовершенствуете свое средство передвижения. Теперь спрыгните вниз и убейте неприятеля на соседнем куске льда, после чего, перепрыгнув на соседний, то же самое сотворите с врагами на двух других айсбергах и, спрыгнув в ледяную воду, убейте рыбу, плюющуюся в вас снежками. Здесь, собрав призы, выберитесь на следующий айсберг, убейте там пингвина (он почему-то белого цвета) и с правого обрыва льдины уничтожьте рыбу, выпрыгивающую из воды вверх. Проплыв вперед, убейте невесть как закравшегося сюда зеленого попугая и, собрав призы, запрыгните на льдину с пружиной наверху, где соберите призы. Теперь спрыгиваем вниз и разбираемся с пингвином на следующей льдине. После этого, сойдя в воду, убейте пиранью и попугая (будьте осторожны, пиранья бросает снежки) и выберитесь на большую льдину справа, где, разделавшись с пингвином и спрыгнув вниз в воду, сразу же убейте очередную зубастую тварь, иначе она вам покоя не даст. Плывите вперед и, запрыгнув на льдину и убив пингвина и попугая, перепрыгните на айсберг с пружиной, где соберите призы и переберитесь на несколько льдин вперед, где, встретив еще одного пингвина и потом попугая, убейте их и спрыгните в воду. Собрав две головы кота, заберитесь на льдину с пингвином, убив его, а также еще одного на льдине справа. Попав на большой айсберг, убейте, спрыгнув в воду и немного погрузившись вниз, пиранью, и затем плывите вперед, убивая по пути пингвинов на айсбергах. Скоро вы доберетесь до льдины с пружиной, над которой находится сумка с призами. Слазав туда, двигайтесь вперед, убив на пути еще одну пиранью и нескольких врагов попроще, пока не достигнете еще одной пружины. Здесь, взяв призы, осторожно, но между тем не слишком медленно двигайтесь вперед. У вас на пути осталась до-

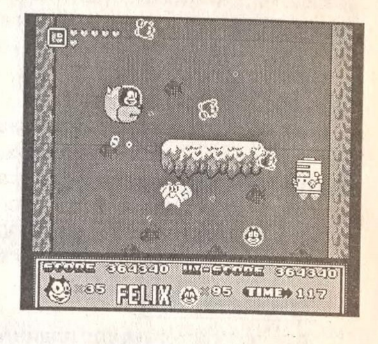




вольно длинная череда айсбергов с пингвинами, между которыми иногда плавают пираньи, а над ними летают попугаи, после прохождения которой вы окажетесь у выхода из эпизода.

Уровень 6-2

И снова подводное царство, но, как и первый эпизод уровня, находится оно в полярных условиях. Отрезок этот довольно короткий, не чета предыдущему, и сразу после него нас ждет сражение с боссом.



Чтобы пройти эпизод, советую вам постоянно держаться как можно выше, у потолка, и пореже опускаться вниз. Такая тактика вместе с должной осторожностью не дадут вам проиграть, позволят взять призы в корзине и скоро добраться до босса. Кстати, босс здесь тот же, что и в третьем уровне, — это робот, который ползает вдоль правой стены и бросает в вас пузыри воздуха.

Уровень 7-1

Зима продолжается, и теперь мы снова на пешем ходу. Придется повоевать с наземными врагами и отбить у них охоту ввязываться в сомнительного рода делишки.

Сразу после начала уровня уничтожьте эскимоса, бредущего на вас (в шляпе, да еще и трубку курит; жаль, что не трубку мира), и запрыгните на платформу справа вверху, после чего, взяв два приза, спуститесь вниз и уничтожьте еще одного врага на кусках льда впереди. Двигайтесь вперед и, убив нанайца в ложбине, разбейте или перепрыгните снежный ком, который катится на вас, после чего, подпрыгнув на пружине, соберите призы и идите вперед, убивая врагов. Чтобы взять приз вверху над платформой, нужно высоко отпрыгнуть от пружины и лететь вправо, после чего приземлиться на эту платформу, но никак не в пропасть впереди. Добравшись до нее, перепрыгните через провал и, убив на противоположной стороне врага, перескочите туда, после чего расправьтесь с очередным комом снега и, убив неприятеля вверху на платформе, пройдите вперед, где по платформам заберитесь вверх, чтобы взять несколько призов. С последней платформы спрыгните немного вправо, чтобы не скатиться вниз по горке, и двигайтесь вперед. Скоро вы достигнете провала. Перепрыгните его при помощи платформы и уничтожьте на другой стороне ком, а потом врага. Осторожно двигайтесь вперед, уничтожая на пути неприятеля и комки снега, и скоро доберетесь до пружины. Подпрыгните на ней, возьмите призы и затем, перепрыгнув очередную пропасть, разбейте ком снега и убейте врага. Через некоторое время Феликс доберется до корзины. Собрав призы, выйдите через второй вход. Впереди у нас еще небольшое путешествие, но достаточно трудное. Оставшийся участок уровня полностью повторяет уже пройденный, но имеет намного большее количество врагов. Просто будьте осторожны и не забывайте вместо того, чтобы прятаться от комьев снега, разбивать их.

Уровень 7-2

Двигайтесь вперед, не поднимаясь пока вверх на передвижных платформах, и, перепрыгнув двойной провал, уничтожьте неприятеля. Теперь снова пройдите под еще одной платформой, по двигающейся глыбе переберитесь на противоположный берег провала, чтобы не привлечь внимания летучих мышей, и доберитесь до пружины. Подпрыгнув на ней, вы приобретете несколько призов, но, как только сместитесь вправо, на вас спикирует сверху мышь. Убив ее, двигайтесь вперед через провалы, расправляясь с эскимосами и мышами, пока не доберетесь до платформы вверху, состоящей из смеющихся лиц. Запрыгнув на передвигающуюся платформу, переберитесь на лица и пройдите влево, чтобы добраться до корзины с призами (будьте

осторожны и не нарвитесь на аборигена). После этого также аккуратно продолжайте движение вперед, уничтожая эскимосов и перепрыгивая препятствия. Скоро над вами окажутся сразу несколько платформ из смеющихся лиц. Корзин на них нет, но вот призов немного найти можно, хотя и опасно. Лучше просто пропустите этот соблазн, отсюда пару шагов до корзины с боссом. Как ни странно это выглядит, но босс дублирует главного врага первого уровня, только бросается не ядрами, а комьями снега, которые сами не исчезают. Комья можно разбивать, но проще сделать еще быстрее: стать посередине экрана и постоянно бить по боссу, чтобы тот ни сам покоя не знал, ни комья бросать в вас не мог.

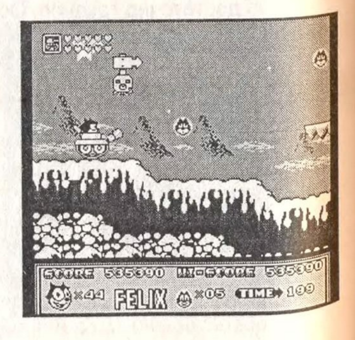
Уровень 8

Кот Феликс, преследуя злодея Профессора, оказывается в открытом космосе, летящим в одиночестве на космолете к неведомой далекой планете. Трудности в прохождении этого уровня никакой нет, эпизод проходится буквально на одном дыхании, особенно если знать, что и как делать. Учтите, что любое попадание в вас метеорита или вражеской тарелки равносильно смерти. Чтобы такого не случилось, летите преимущественно вверху, иногда опускаясь вниз для сбора призов (если энергия космолета у вас кончится, кот погибнет).

Уровень 9-1

Вот и добрались мы до планеты, на которой засел Профессор. Недалеко уже и до него самого, скоро он получит по заслугам. А пока нам предстоит пройти еще целых три эпизода девятого уровня и справиться с огромным количеством врагов.

С самого начала эпизода запрыгните на передвижную платформу справа и переждите там камень, который должен прокатиться вам навстречу по этой дороге. Потом прыгайте вперед, обходите или уничтожайте инопланетянина и запрыгивайте на воздушную стенку из двух рожиц. Пройдя вправо, с края оврага запрыгните на самый кончик следующей платформы, которая двигается, и снова переждите камень. Перепрыгнув на следующий пригорок, заберитесь на воздушную стенку и возьмите там приз, пройдите направо под следующей стеной и на вторую запрыгните, спасаясь от камня. Спрыгнув вниз, переберитесь на передвигающуюся платформу справа и потом — на пружину, где, взяв несколько призов, спрыгните вниз и двигайтесь дальше. Пройдя под очередной стеной, доберитесь до того места, где справа на вас выйдет синий инопланетянин: через мгновение оттуда же выкатится камень, дождитесь его и перепрыгните вместе с врагом. Пройдя пару шагов вперед, убейте белого инопланетянина и перепрыгните канал с рыбой в нем. Как только окажетесь на противоположной его стороне, сделайте движение влево и высоко подпрыгните, уклоняясь вправо от камня, который в это время на вас оттуда катится. Далее, пройдя до следующего канала, сделайте то же самое, но теперь уже уклоняясь от инопланетянина. Оказавшись на возвышенности на противоположном берегу, возьмите приз. Как только вы двинетесь вправо, на вас выкатится очередной камень, перепрыгните его или пройдите под ним и убейте синего инопланетянина, потом снова перепрыгните камень и войдите в дверь.

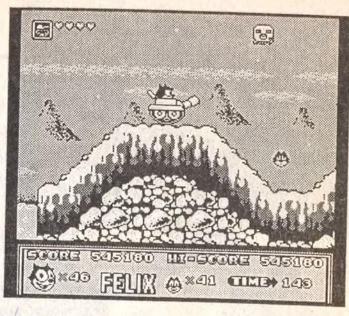


Уровень 9-2

Возьмите приз на той стороне канала, на которой вы сами находитесь, и, избежав встречи с рыбой, перепрыгните на другой берег. Здесь на вас сразу навалится синий инопланетянин и камень, катящийся справа. Проще всего будет уйти от них обоих, если запрыгнуть на платформу вверху справа. Потом, обойдя еще одного синюшного, перепрыгните камень, с которым Феликс встретится в овраге, и подойдите к серии



провалов, разделенных несколькими столбами. Прыгая по ним, доберитесь до противоположной стороны, избежав встречи с камнем. Чтобы не попасть на него, камень стоит не перепрыгивать, а, дождавшись, пока он подлетит, прыгнуть на ту платформу, где он только что был. Перепрыгнув очередной камень на берегу, убейте белого инопланетянина и соберите призы. Через канал, уничтожив или обойдя рыбу, переберитесь на другой берег, убейте синего инопланетянина и снова перепрыгните канал, где, подождав появления камня справа до воздушной стены, перепрыгните его. Теперь, подойдя к краю следующего канала, не спешите перепрыгивать его, а дождитесь, пока белый инопланетяшка свалится в лаву и потом вылетит оттуда, и только потом перебирайтесь на противоположный берег. Осталось еще перепрыгнуть пару каналов и камней, показать нескольким инопланетянам, где раки зимуют, и вот вам переход в третий эпизод уровня.



Уровень 9-3

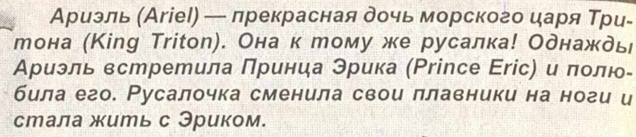
Спрыгните вниз и возьмите два приза, после чего на ездящей через лаву платформе переберитесь на противоположный берег ямы и там, убив синего инопланетянина и избежав (или уничтожив и ее) встречи с летучей мышью, на лифте подымитесь вверх и ступайте по ступенькам вперед. Убив голову собаки на стене и мышь под потолком, спуститесь по горке вниз и соберите призы, предварительно убрав отсюда синего неприятельского рода инопланетянина. Теперь поднимитесь вверх на очередную горку и, перепрыгнув на платформу посреди ямы в тот момент, когда собака на стене отдыхает (точнее, это уже не собака, а сам Профессор), спуститесь вниз на платформу, откуда доберитесь до правого берега. Лучше, конечно, будет, если обе профессорские головы будут убиты, так же как и рыба, прыгающая справа, но для этого нужно иметь как минимум танк, поэтому проще будет разделаться с одной камбалой и быстро перепрыгнуть на подвижную платформу. На следующей платформе подпрыгните и уничтожьте голову слева на стене, запрыгните на платформу справа и убейте синего врага, а потом спрыгните вниз на уступ и идите в проход внизу, расправившись с двумя синими. На краю обрыва подпрыгните и убейте голову слева, и потом переберитесь на противоположную сторону ямы. Спустившись вниз, проберитесь на другую сторону ямы с лавой по двигающимся платформам и войдите в корзину.

Перед вами последний босс, собственно, причина всех ваших несчастий — Профессор. В битве с вами он использует свою личную летающую тарелку, из которой стреляет ракетами. Для вас созданы все блага цивилизации: в комнате находятся целых три (!) корзины, в которых, как обычно, лежат призы. Так как босса лучше всего уничтожать при помощи танка, при отсутствии его у вас постарайтесь приобрести в ближайшей корзине. Уничтожение же самого босса простое, но довольно-таки нудное. Тут уж как повезет: вас могут и убить несколько раз, а могут и не прикоснуться. Все, что нужно делать, — это переезжать с места на место между какими-нибудь двумя корзинами и отстреливать Профессора. Тот никогда не двигается по прямой, и, если вы будете стоять примерно в пяти-шести шагах от него и постоянно потом держать эту дистанцию, он даже не сможет попасть ракетой. При потере танка рекомендуется сходить в ближайшую корзину и там взять это орудие. После смерти Профессора увидите романтическую сценку встречи Феликса и его подружки, и после этого вам скажут «THE END».

Автор описания Денис НЯНЕНКО

РУСАЛОЧКА

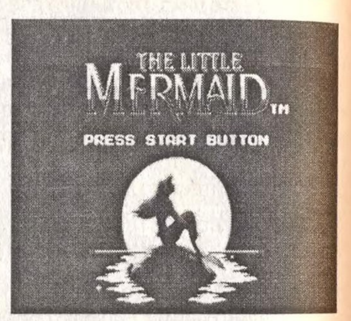
Capcom • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆



Ариэль (Ariel) — прекрасная дочь морского царя Тритона (King Triton). Она к тому же русалка! Однажды Ариэль встретила Принца Эрика (Prince Eric) и полюбила его. Русалочка сменила свои плавники на ноги и стала жить с Эриком.

Все шло великолепно, пока ее друзья — Фландер (Flounder), Себастьян (Sebastian) и Скаттл (Scuttle) — не принесли ей плохую новость. Урсула (Ursula), Морская Ведьма (Sea-Witch), захватила власть в море! Ариэль отказывается от человеческого облика и снова становится русалкой, чтобы спасти подводное царство. Помогите Ариэль, которая плывет к Урсуле, чтобы сразиться с ней!

Предметы



Динглхопперы (Dinglehoppers) выглядят как обыкновенные вилки, но Скаттл не знает разницы! Они стоят 500 очков каждая.

Снарфблатты (Snarfblatts) — это трубы. Они стоят 800 очков каждая.

Сердца (Hearts) дают Ариэль дополнительное сердце и, следовательно, позволяют ей выдержать лишний удар.

Куклы Ариэль (Ariel Dolls) дают Ариэль лишний шанс достичь Урсулы.

Раковины (Shells) могут сбивать врагов Ариэль, а также вскрывать сундуки.

Зеленые Жемчужины (Green Pearls) позволяют пузырькам Ариэль продвигаться дальше по экрану.

Красные Жемчужины (Red Pearls) делают пузырьки Ариэль сильнее. Одна Красная Жемчужина позволяет вам хватать маленьких врагов и толкать бочки. Две Красные Жемчужины дают вам возможность хватать любого врага и толкать маленькие камни. Три Красные Жемчужины позволяют вам очень легко хватать врагов и толкать все что угодно, включая большие камни.

Враги



Каждый уровень кишит мелкими врагами, но по-настоящему опасаться нужно только специальных охранников Урсулы в конце каждого уровня. Это крепкие ребята! Чтобы одолеть их и пробиться на следующий уровень, понадобится несколько пузырьков.

Прохождение

Общая стратегия

«Русалочка» — довольно простая игра. Если вы еще молоды или только начинаете играть в видеоигры, «Русалочка» — это именно то, что вам необходимо. Если вы опытный игрок, эта



игра, вероятно, не доставит вам особых хлопот. Имейте это в виду, если собираетесь покупать «Русалочку».

Держитесь на раковинах как можно дольше. Они служат хорошей защитой от врагов.

Проверяйте каждую дыру на экране, бросая в нее раковину или пуская пузырек. В некоторых отверстиях могут быть спрятаны полезные предметы.

Когда вы возвращаетесь в зону, где уже побывали, большинство врагов появятся вновь. Таким образом, стреляя в них пузырьками, вы можете использовать противников для исследования отверстий.



Уровень первый: Коралловое Море (Sea of Coral)

Вы в глубине моря. Плывите вправо и наблюдайте за коралловым дном. Вы должны вскоре увидеть раковину на вершине коралла. Подплывите к ней достаточно близко и возьмите ее.

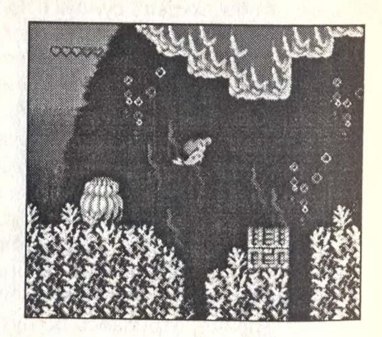
Снова двигайтесь вправо мимо морского анемона, пока не увидите сундук. Подплывите к нему и нажмите кнопку А, чтобы с помощью раковины открыть сундук.

Из сундука вывалится Зеленая Жемчужина. Прикоснитесь к ней, а затем нажмите Start, чтобы открыть экран состояния. Вы увидите, как у Ариэль появится одна Зеленая Жемчужина, увеличивающая дальность действия ее пузырьков.

Опять плывите вправо, и вскоре вы встретитесь с первым врагом, рыбой! Стреляйте в нее пузырьками. Когда пузырьки настигнут рыбу в первый раз, она остановится. Во второй раз ваши пузырьки окружат врага одним большим пузырем!

Теперь вы можете схватить рыбу-пузырь, прикоснувшись к ней, и бросить ее, нажав кнопку А. Освободитесь от этого противника, потому что вам необходимо иметь свободные руки (и хвост).

Плывите вниз к песчаному месту и нажмите кнопку А, чтобы разрыть песок хвостом. Вы отроете предмет, дающий дополнительные очки! Пора снова двигаться вправо. Когда на экране появляются враждебные рыбы, останавливайте их своими пузырьками. Вы можете взять пузыри с собой или выбросить их с экрана. Если пузырь вдруг начинает мерцать, сразу выбрасывайте его, поскольку он вот-вот взорвется! Через некоторое время вы заплывете за правую границу экрана и окажетесь в левой части нового места. Плывите вверх, чтобы взять раковину. Теперь прикоснитесь ею к осьминогам, и они исчезнут с экрана! Остерегайтесь масляных пятен, остающихся после осьминогов. Плывите вверх к следующему сундуку и откройте его при помощи раковины, чтобы получить еще одну Зеленую Жемчужину. Теперь у вас имеются две Зеленые Жемчужины! Плывите к верхней границе экрана, а потом поверните направо, чтобы перейти в следующую область. Продолжайте двигаться, пока не увидите раковину. Но не берите ее, а проплывите в отверстие под выступом, где она лежит. Вы попадете в потайную комнату! Справа находится Кукла Ариэль. Подплывите и возьмите ее. Получив Куклу, выбирайтесь из секретной комнаты, возьмите раковину и двигайтесь вправо. Откройте сундук, который вскоре вам встретится, и там вы найдете Красную Жемчужину. Снова проверьте экран состояния. Теперь у вас имеется одна Красная Жемчужина, но Зеленые исчезли! Всякий раз, когда вы берете Красную Жемчужину, все ваши Зеленые Жемчужины исчезают. Так что вам придется искать новые Зеленые Жемчужины. Продолжайте плыть вправо, остерегаясь

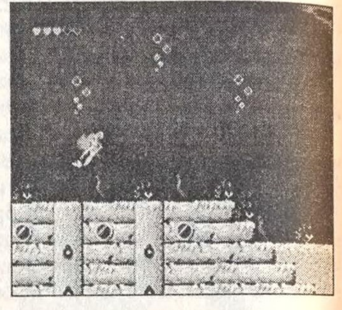




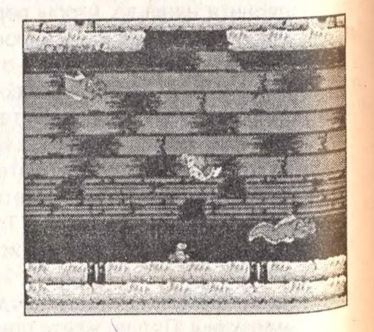
морских звезд! Вы можете задержать их движение пузырьками, но превратить их в пузыри невозможно, так что лучше избегать их. Спустя некоторое время вы попадете во владения голодной акулы, охранницы Урсулы! Чтобы одолеть акулу, превратите в пузыри сопровождающих ее рыб, хватайте их и швыряйте в нее. Когда акула начнет двигаться по экрану, уходите с дороги. Чем дальше от нее вы находитесь, тем вы в большей безопасности! После того как вы швырнете в акулу несколько пузырей, она вылетит с экрана! Вы победили ее! В воду упадет волшебный горшок. Хватайте его, и вы закончили этот уровень!

Уровень второй: Затонувший Корабль (Sunken Ship)

Плывите к песчаному месту и ройте, пока не обнаружите раковину! Берите ее и плывите к кораблю. Используйте раковину, чтобы отбиваться от приближающихся к вам рыб. На этом уровне вы можете встретиться с привидением. Не бойтесь: это переодетая вражеская рыба. Когда вы ударите привидение раковиной, оно превратится в рыбу под простыней!



Продолжайте плыть, пока не найдете сундук. Откройте его с помощью раковины и возьмите Зеленую Жемчужину. Двигайтесь вправо, пока не попадете в следующую область. Плывите вверх, пока не увидите за бочкой Куклу Ариэль. Толкайте бочку влево. Не бойтесь, это не повредит Кукле! Устранив бочку, возьмите Куклу и плывите к лестнице над вами. Толкните бочку вправо и двигайтесь за ней, когда она покатится вниз. Чтобы перемешаться быстрее, нажмите кнопку B и не отпускайте. Если вы не последуете за бочкой, она выпадет за край экрана и исчезнет. В конце концов бочка ударит сундук и откроет его, обнажив Зеленую Жемчужину. Возьмите ее. У вас снова имеются две Зеленые Жемчужины! Плывите вверх, к вершине судна. Если хотите, попробуйте выпрыгнуть из воды. Ариэль очень сильная! Затем плывите вправо и проберитесь через дыру в следующую зону. Над водой находится раковина. Чтобы взять ее, выпрыгните из воды на платформу. Когда вы ударите раковину, она полетит вправо. Прыгайте за ней, пока не собьете ее в воду. Теперь ныряйте в воду и возьмите раковину. Плывите вправо, пока не окажетесь с правой стороны от сундука над водой. Подплывите к платформе (но не слишком близко) и, выпрыгнув из воды, бросьте на платформу раковину. После этого запрыгните на платформу и ударьте раковиной по сундуку, чтобы открыть его и получить Красную Жемчужину. Прыгайте обратно в воду и плывите вправо, пока не попадете в следующую область. Над водой есть раковина, но путь к ней преграждают падающие колючие шары. Теперь вернитесь в воду, преодолев колючие шары, и возьмите раковину. Воспользуйтесь ею, чтобы открыть сундук и получить Зеленую Жемчужину. Затем плывите вниз, и вы увидите еще одного осьминога. Если ваши пузырьки достаточно сильны, вы можете попытаться поймать этого противника! Под осьминогом располагается маленькая красная скала. Вы можете сдвинуть ее с места, если хотите, но нет необходимости делать это. Плывите вниз, пока не доберетесь до песчаного места с сундуком. Можете покопаться в песке слева от него, и вы найдете раковину. Откройте ею сундук. Внутри пусто! На последующих уровнях вы встретите множество пустых сундуков. Не давайте себя провести! Плывите вправо в следующую зону. Возьмите раковину, расположенную над вами, и плывите вправо, отбиваясь по пути ею от встречных вра-

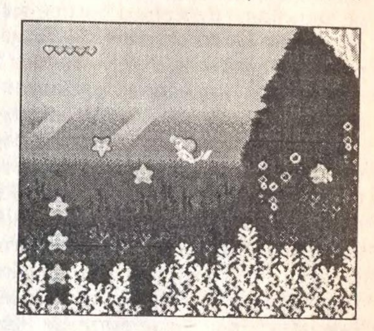


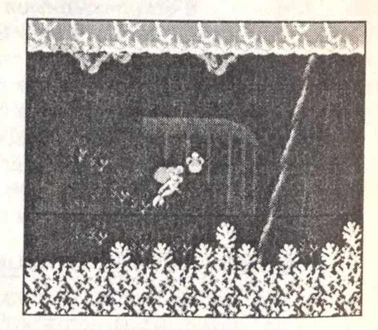


гов. Продолжайте плыть в том же направлении, пока не окажетесь в следующей зоне — последней на этом уровне. Пришла пора сразиться с гвардией Урсулы! В норах живут два угря. Они сначала выглядывают из норы, а потом выходят. Если вы увидите возле норы глаза, держитесь подальше оттуда, иначе угорь нанесет вам удар. Оставайтесь в нижней части экрана и ждите, когда на дно упадут несколько крабов. Заключите их в пузыри и швыряйте в угрей. Угри очень проворны и могут легко уклониться от ваших ударов. Будьте аккуратны и держитесь от них подальше. Вам придется одолеть обоих угрей, прежде чем вы получите волшебный горшок, переводящий вас на следующий уровень. До сих пор вы действовали прекрасно!

Уровень третий: Ледовитое Море (Sea of Ice)

Бррр! Холодно! Не мокните зря в этой ледяной воде. Плывите вправо, пока не увидите раковину на льдине. Достать ее непросто. Подплывите к правому краю льдины и запрыгните на нее, потом сбивайте раковину влево, пока она не упадет в воду. Когда раковина подплывет к льдине поближе, хватайте ее и двигайтесь вправо. Вскоре вы увидите сундук, но не открывайте его — он пустой. Продолжайте плыть до следующего сундука, который окрыляется с обеих сторон плюющимися рыбами! Ударьте обеих рыб раковиной, потом бросайте ее в сундук, чтобы открыть его, и возьмите Красную Жемчужину. Плывите вправо, пока не увидите следующий сундук. Вы должны также заметить широкое отверстие, ведущее вниз. Плывите в него, и вы окажетесь в секретной комнате. Если у вас есть три Красные Жемчужины, сдвиньте большую скалу влево на сундук. Это дает вам Зеленую Жемчужину. Если у вас нет трех Красных Жемчужин, вы не сумеете сдвинуть скалу и открыть сундук. Может быть, в следующий раз. Покиньте секретную комнату и плывите вправо, пока не увидите раковину. Возьмите ее и возвращайтесь назад, чтобы открыть сундук. Там внутри находится Зеленая Жемчужина. Возьмите ее и опять плывите вправо, не обращая внимания на маленький камень и сундук, потому что он пустой! Вскоре вы достигнете ледяного выступа. Прыгайте на него, но не прикасайтесь к ледяному кубу, а скользите вправо, в следующую зону. Прыгнув вправо, сбейте раковину в воду. Когда вы и раковина окажетесь в воде, возьмите ее и откройте сундук с Зеленой Жемчужиной. Плывите вниз, и через пещеру попадете в следующую область. Здесь вы увидите над сундуком две раковины. Возьмите одну из них и плывите вправо. Вам придется проделать несколько хитрых движений, чтобы доставить раковину на выступ. Прежде всего бросьте на выступ раковину, которую держите. Постарайтесь находиться подальше от льдины, когда бросаете раковину. Теперь подплывите к льдине и прыгайте на нее. Раковина отскочит вправо. Быстро прыгайте в ту же сторону и хватайте раковину, пока она не вылетела с экрана. Если раковина все-таки улетела, возвращайтесь влево, берите другую раковину и сделайте еще одну попытку. Продолжайте попытки, пока будете находить раковины. Откройте сундук и возьмите Красную Жемчужину. Плывите вправо, пока не достигнете следующей зоны. Возьмите раковину на дне и плывите вверх, пока не наткнетесь на сундук. Отгоните раковиной рыбу, потом откройте сундук и возьмите Зеленую Жемчужину. Теперь плывите вправо и проберитесь через отверстие в следующую область. Вы снова в открытом море! Двигайтесь вправо, пока не появится

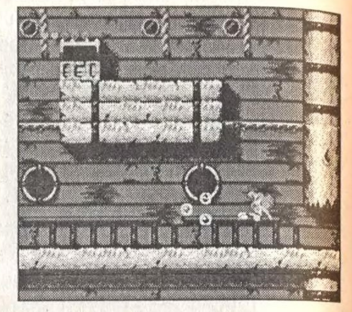




морж — страж Урсулы. Он должен возникнуть на правой стороне экрана. Подплывите вплотную к льдине, на которой находится морж, и подождите, пока с неба свалится раковина. Она заскользит по льду и упадет прямо вам в руки. Теперь прыгните вверх и бросьте раковину в моржа. Четыре удара раковиной, и морж исчезнет. Берите волшебный горшок, и еще один уровень пройден!

Уровень четвертый: Подводный Вулкан (Undersea Volcano)

Плывите вправо, оставаясь в верхней части экрана. Вскоре вы увидите два вулкана. Когда они извергаются, в воду выплескивается лава. Избегайте ее! Вы также должны увидеть пару глаз, торчащих из песка между двух вулканов. Осторожно двигайтесь по направлению к глазам, а когда песок зашевелится, уплывайте прочь. Из песка покажется огромная рыба! Подождите, пока она уплывет с экрана, и поройтесь в песке хвостом, чтобы найти предмет получения премии. Плывите вправо, не забывая о вулканах! Вскоре вы достигнете следующего песчаного места со спрятанной рыбой. Выманите ее из укрытия и снова ройтесь в песке. На этот раз вы найдете сердце! Вы уже, вероятно, заметили нового врага — Омара (Lobster). Он очень опасен, потому что может быстро плыть задом наперед. Попытайтесь расправиться с ним при помощи пузырей. Плывите вправо, пока не попадете в следующую область. Снова выманите рыбу из песка и обстреляйте Омаров. Когда враги исчезнут, поройтесь в песке и найдите раковину. Возьмите ее и плывите вниз к двум сундукам. Открыв левый сундук, вы получите Красную Жемчужину. Правый сундук пуст. Плывите вниз, пока не увидите Куклу Ариэль, закрытую двумя большими камнями. Если у вас есть три Красных Жемчужины, уберите камни с пути и возьмите Куклу. Если у вас меньше трех Красных Жемчужин, вы никак не сумеете достать Куклу. Плывите вправо, и вы попадете в следующую область. Оставайтесь в нижней части экрана, потому что вверху расположены вулканы. Петляйте между лавой, не прикасаясь к ней! Держите курс вправо, пока не найдете раковину. Взяв ее, возвращайтесь назад и откройте сундук с Зеленой Жемчужиной. Теперь плывите в верхнюю часть экрана и проберитесь между двумя вулканами. Вы попадете в секретную комнату. Возьмите раковину, расположенную справа, и откройте сундук с Красной Жемчужиной. Выплывайте из секретной комнаты и двигайтесь вправо, пока не войдете в следующую зону.



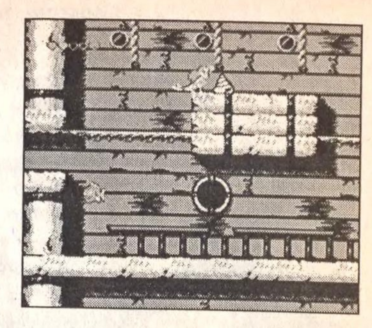
Плывите вниз как можно быстрее, избегая Омаров! Вам не стоит связываться с ними! Когда достигнете дна, двигайтесь вправо в следующую зону. Проплывите мимо первого сундука, потому что он пустой. Когда достигнете следующего сундука, увидите над ним небольшой камень. Если у вас есть не меньше двух Красных Жемчужин, вы можете сдвинуть камень на сундук и получить Зеленую Жемчужину. Если вы не имеете двух Красных Жемчужин, то не сделаете это. Плывите вправо, в следующую зону. Двигайтесь в прежнем направлении, пока не достигнете затонувшего корабля с двумя пушками на борту. Здесь живет страж Урсулы! Он упадет вниз на корабль и прикажет пушкам палить! Пушки выстрелят колючими шарами и рыбой. От шаров постарайтесь увернуться, а в рыбу стреляйте пузырьками. Потом быстро швыряйте пузыри в охранника. Если замешкаетесь, ваш пузырь попадет во врагов, вылетающих из-за пушек. Хотя этот страж очень сильный, он довольно скоро потерпит поражение. Возьмите волшебный горшок и двигайтесь к последнему уровню!

Уровень пятый: Замок Урсулы (Castle of Ursula)

Плывите вправо, пока не увидите спящую рыбу! Она, однако, опаснее, чем кажется на первый взгляд. Каждый раз, когда рыба всхрапывает, из ее пасти появляются три рыбки! Плывите



мимо спящей рыбы, пока не найдете бочку. Толкните бочку влево, и она покатится на сундук с Красной Жемчужиной. Возьмите Жемчужину и плывите вправо, пока не увидите голову дракона с мигающими глазами! Встаньте перед ней и нажмите кнопку, чтобы войти в следующую зону. Эта зона невелика, но полна предметов, за которые вы можете получить поощрительные очки. Предметы находятся в отверстиях в двух выступах. Если хотите взять их, вам придется потратить немного времени.



Когда соберете предметы или, при желании, минуете их, плывите к голове дракона (с мигающими глазами) и нажмите кнопку А, чтобы оказаться в следующей области. Теперь над вами лед! Снова нажмите кнопку А и перейдите в новую зону! Плывите вправо, мимо спящей рыбы, пока не увидите Куклу Ариэль. Не беспокойтесь о большой скале. Толкните бочку влево, а потом берите Куклу. Плывите в прежнем направлении до тех пор, пока не найдете раковину. Сбейте раковину вправо и возьмите ее, потом с ее помощью откройте сундук и заберите Зеленую Жемчужину. Продолжайте движение вправо, пока не войдете в следующую область. Вы увидите два сундука, в каждом из которых находятся Жемчужины. Как вам добраться до них? Сначала плывите вверх и начните двигать влево большую скалу, пока она не упадет. Плывите вниз вслед за скалой, придерживая кнопку В, чтобы не отстать. Когда скала упадет на дно, толкните ее вправо, чтобы она открыла сундук, и вы сможете получить Красную Жемчужину. Если вы не сумеете сдвинуть большую скалу, оставьте ее. Плывите дальше вверх, и вы увидите маленький камень. Столкните его вправо с выступа. Не забудьте плыть следом за ним, прижимая кнопку В, чтобы увеличить скорость. Остерегайтесь большой рыбы, которая появится, как только вы ринетесь вниз! Когда камень достигнет дна, толкайте его влево, чтобы открыть сундук с Зеленой Жемчужиной. Опять же, если вы не можете сдвинуть этот камень, не переживайте. Плывите вверх, пока не найдете раковину. Спуститесь немного ниже, и вы увидите два сундука. Откройте левый ради Зеленой Жемчужины. Теперь снова двигайтесь вверх (мимо бочки), пока не достигнете края, потом поворачивайте вправо и плывите до головы дракона. Пройдите мимо нее, нажав кнопку А. Старайтесь все время находиться под Урсулой. Она начнет стрелять в воду искрами, которые будут превращаться во врагов. Некоторых из этих врагов нельзя заключить в пузырьки, но других (например, рыб и морских коньков) можно. Когда вы получите пузырь, плывите вверх, пока не окажетесь на одном уровне с головой Урсулы. Бросьте пузырь ей в голову. Если попадете, голова на короткое время засветится. Вы ранили ее! Продолжайте собирать пузыри, чтобы стрелять в Урсулу. Держитесь подальше от искр и щупальцев Урсулы, и все будет в порядке. После многочисленных ударов вы сумеете, наконец, сразить Урсулу. Берите волшебный горшок. Неужели вы верите, что Урсула погибла? Так ли это? Нет! Теперь Урсула станет еще более могущественной, чем когда-либо. И победить ее на этот раз будет куда труднее.

Плавайте под Урсулой и ждите, когда ее трезубец сверкнет, в воде пронесется мощное течение, которое сметет с экрана всех рыб. Придерживая кнопку В, вы сможете противостоять течению. Стреляйте в рыб, превращая их в пузыри, потом подплывайте к голове Урсулы и швыряйте в нее пузыри. Если вы попадете, все ее тело замерзнет! Продолжайте бросать пузыри в Урсулу и избегайте прикосновения ее трезубца или щупалец. Это будет суровая борьба, но если вы победите, то спасете целый подводный мир! И ваш отец, царь Тритон, поможет вам вновь воссоединиться с Принцем Эриком.

Автор описания Павел ЧЕРЕЙ

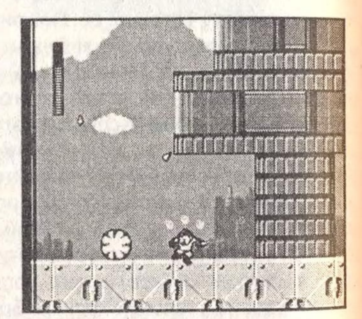
МЕГА МЭН 3

Capcom • Количество игроков 1 • Action
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Злодей доктор Вили (Dr. Wily) изменил тактику, и сейчас он совместно с доктором Лайтом (Dr. Light) разрабатывает мирный проект. Но для завершения работ двум ученым требуются энергетические кристаллы, которые находятся в шахтах на планетах, населенных беспощадными роботами. Лишь один человек может вернуть кристаллы. И этот человек — Мега Мэн!

Жизни и продолжения

Вы начинаете игру, имея три жизни, каждая из которых обладает Счетчиком (Life Meter). Когда враги наносят вам удары, показания Счетчика Жизни уменьшаются. Если же они опустятся до нуля, вы теряете жизнь. Некоторые ловушки настолько опасны, что мгновенно убивают вас, если вы при коснетесь к ним! Вы можете играть в «Мега Мэн» бесконечно. Кроме того, после победы над Роботами-Властелинами вы узнаете пароли, которые помогут вам продолжить игру без необходимости драться с Властелинами, которых вы уже победили.



Оружие

Мега Мэн начинает игру с основным оружием — Ручной Пушкой (Arm Cannon), обладающей бесконечным запасом энергии. После победы над Властелинами Мега Мэн зарабатывает новые виды оружия, которые, однако, имеют ограниченный запас энергии. Не забывайте переключаться на Ручную Пушку после использования особых видов оружия, чтобы их энергия не истощилась до нуля.

Предметы

В игре «Мега Мэн 3» предусмотрено несколько способов приобретения специальных предметов. Одни из них оставляют после себя побежденные монстры, другие разбросаны по различным уровням, а третьи можно получить лишь после победы над определенными Властелинами.

Энергетическая Пилюля (Energy Pellet) бывает двух размеров — большого и маленького. Чем массивнее Кристалл (Crystal), тем больше он заряжает ваш Счетчик Жизни.

Оружейная Пилюля (Weapon Pellet) перезаряжает специальные виды оружия. Перед тем как поднять Кристалл, вы должны выбрать то специальное оружие, которое хотите зарядить. Не забудьте затем снова переключиться на Ручную Пушку!

Ящик с Сюрпризом (Surprise Box) — это сюрприз, но всегда только хороший.

Голова Мега Мэна (Mega Man Head) дает вам дополнительную жизнь.

Энергетический Сосуд (Energy Tank) (E) полностью заряжает ваш Счетчик Жизни.

Быстрое Кольцо (Rush Coil) (RC) позволяет вам прыгать на большую высоту.

Быстрый Флот (Rush Marine) (RM) помогает вам исследовать глубины.

Быстрый Двигатель (Rush Jet) (RJ) перевозит вас.



Враги

В игре присутствует шестнадцать различных Властелинов-Роботов! Сначала вы видите на экране только восемь из них. Вторая группа, состоящая из восьми Роботов (которые являются главными врагами в игре «Мега Мэн 2»), появляется только после того, как вы одержите победу над первой группой Властелинов.

Первая группа

Космический Человек (Gemini Man (GE)) — использует Космический Луч (Gemini Beam), который прыгает по всему экрану, пока не попадет в цель.

Крепкий Человек (Hard Man (HA)) использует Крепкий Кулак (Hard Knuckle), который способен пробить все на своем пути.

Магнитный Человек (Magnet Man (MA)) обладает Магнитным Снарядом (Magnet Missile), бьющим в цель без промаха.

Игольчатый Человек (Needle Man (NE)) использует Игольчатую Пушку (Needle Cannon), стреляющую небольшими огненными снарядами с огромной скоростью.

Призрачный Человек (Shadow Man (SH)) владеет Призрачным Лезвием (Shadow Blade) — Смертоносной Звездочкой, которая после броска возвращается к тому, кто ее бросил.

Человек-Змея (Snake Man (SN)) использует Поисковую Змею (Search Snake), которая ползает по полу и стенам и ищет, на кого можно напасть.

Человек-Молния (Spark Man (SP)) пользуется Ударной Вспышкой (Spark Shock). Это оружие стреляет большими шарами электрической энергии!

Человек-Волчок (Top Man (TO)) обладает Вращающимся Волчком (Top Spin) — разрушительным оружием, которое может уложить свою жертву замертво!

Вторая группа

Воздушный Человек (Air Man (A)) использует Воздушный Револьвер (Air Shooter).

Человек-Пузырь (Bubble Man (B)) использует Пузырьковую Пулю (Bubble Lead).

Человек-Громила (Crash Man (C)) использует Мощные Бомбы (Crash Bombers).

Мгновенный Человек (Flash Man (F)) использует Устройство для остановки времени (Time Stopper).

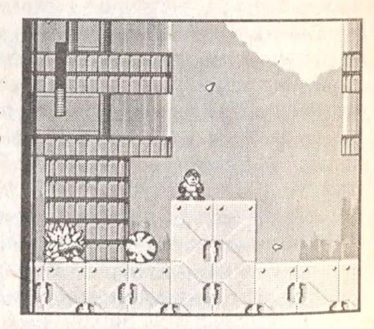
Горячий Человек (Heat Man (H)) использует Атомный Огонь (Atomic Firel).

Железный Человек (Metal Man (M)) использует Железное Лезвие (Metal Blade).

Быстрый Человек (Quick Man (Q)) использует свой Быстрый Бумеранг (Quick Boomerang).

Деревянный Человек (Wood Man (W)) использует Листовой Щит (Leaf Shield).

Прохождение



Общая стратегия

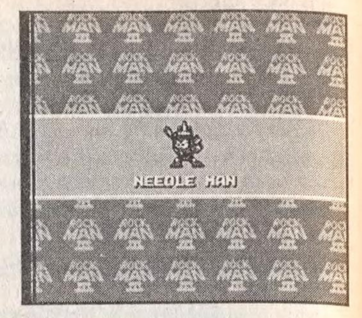
Тренируйтесь выполнять прыжки, пока мастерски не овладеете их техникой. Многие этапы игры просто невозможно пройти без умения совершать точные прыжки и отскоки.

Научитесь быстро нажимать на кнопку «Старт» (Start). Вам придется довольно часто применять ее для выбора разных видов оружия и для использования Энергетических Сосудов. Если вы будете слишком медлительным, то можете потерять жизнь, так и не успев привести в действие предмет, который был вам необходим в данный момент.

5 Зак. 574

В игре есть много таких мест, где вы можете набраться сил, уничтожая врагов. Если вы уйдете с этого места, а затем вернетесь, то снова встретите прежних противников и сможете их убить.

Этап первый: Игольчатый Человек



Бегите направо, пока не доберетесь до дикобраза. Быстро выстрелите в него, чтобы уничтожить. Если вы будете действовать медленно, дикобраз выстрелит в вас иглами, свернется в клубок и покатится на вас. Следующие несколько дикобразов находятся на уступах. Подпрыгните вверх, чтобы попасть в них, и приготовьтесь перескочить через дикобразов, если они начнут катиться. За четвертым дикобразом находится лестница. Идите по ней.

Спрыгните с лестницы на средний выступ и двигайтесь вправо. На нижнем уступе находится робот, охраняющий Оружейную Пилюлю, которая служит для зарядки специальных видов оружия. Вам она пока не нужна, поскольку у вас еще нет специального оружия!

В конце этого уступа находится пушка. Выстрелите в нее три раза с дальнего расстояния, но не подходите слишком близко, иначе ее огромные снаряды уложат вас на месте. Уничтожив эту пушку, бегите дальше и расстреляйте еще две такие же. После этого вы приблизитесь к роботу, стоящему на уступе. Этот робот не тронется с места, пока вы не опуститесь на землю. Тогда он вдруг оживет. Приготовьтесь стрелять! После расправы над первым роботом вас атакует стрекоза. Вы можете либо застрелить ее, подождав, пока она опустится вниз слева от вас, либо перепрыгнуть через нее, когда она попытается налететь на вас с левой стороны. Перепрыгнуть будет легче и безопаснее. Продолжайте бежать вправо, сражаясь с роботами и стрекозами, пока не увидите лестницу. Спускайтесь по ней вниз. Вы не сможете пройти дальше, пока не проползете через туннель. Но не пытайтесь двигаться сразу, а подождите, когда с потолка опустится шип. Проберитесь под этим шипом, как только он начнет подниматься к потолку. Двигаясь вправо, вы увидите еще несколько шипов, но самый коварный из них — это тот, что находится над платформой, с левой стороны от лестницы. Дождитесь, когда шип начнет двигаться вверх, затем быстро пробегите под ним и запрыгните на лестницу. Забравшись наверх, вы обнаружите дикобраза и Энергетический Сосуд. Чтобы завладеть этим предметом, выберите Быстрое Кольцо и запрыгните в него. Но будьте осторожны и дождитесь того момента, когда дикобраз не стреляет своими иглами. Заберите Сосуд и взбирайтесь по следующей лестнице.

Вот это да! Этот робот такой огромный! Вы можете пройти его двумя способами. Или стреляйте в робота, когда забрало его шлема открывается, или проскочите под ним, когда он прыгнет. Если вы намерены уничтожить этого противника, подпрыгните вместе с ним, чтобы как можно больше выстрелов достигло цели.

Бегите направо и войдите в металлическую дверь. Вы попали в комнату, расположенную перед жилищем Игольчатого Человека. Такая комната есть перед жилищем каждого Властелина. Здесь вы можете выбрать то оружие, которым собираетесь атаковать Властелина. Поскольку особого оружия у вас пока нет, просто войдите в следующую дверь. Это и есть Игольчатый Человек. Если вы стоите слишком далеко от него, он подпрыгнет в воздух и выстрелит залпом из иголок. Если же вы подойдете ближе, Властелин наклонится вперед и выстрелит своей головой. Но у этой головы небольшой диапазон действия. Держитесь подальше от Игольчатого Человека и подпрыгивайте, чтобы избежать попаданий его иголок. Стреляйте непрерывно, чтобы ваши пули попадали в противника, где бы он ни находился — в воздухе или на земле. Если у вас заканчивается энергия, воспользуйтесь Энергетическим Сосудом.

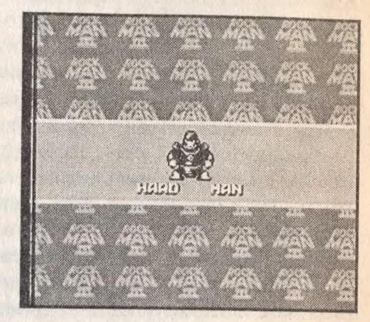
Если Игольчатый Человек прыгнет на вас, проскочите под ним и бегите к противоположной стороне экрана. Чем дальше вы от него находитесь, тем легче избежать его нападений.



Вам потребуется 28 раз попасть в Игольчатого Человека из своей Ручной Пушки. Одержав над ним победу, вы получите Игольчатую Пушку и Быстрый Двигатель! Поздравляю, вы победили первого Властелина. Впереди вас ждут всего пятнадцать...

Этап второй: Человек-Змея

Двигаясь вправо, вы повстречаете двух врагов. Прыгающие роботы надоедливы и успеют попасть в вас не один раз, прежде чем вы успеете отреагировать. Быстро расстреляйте их! Змеиные головы еще более опасны. Они быстро мигают и тут же пускают пулю прямо в вас. Ведите по ним огонь с некоторого расстояния. Когда доберетесь до лестницы, взбирайтесь наверх. Прыгайте и стреляйте как можно быстрее, и вам, вероятно, удастся уничтожить все три головы прежде, чем они успеют ранить вас. Снова поднимайтесь по лестнице. Здесь находится большая змеиная голова! Держитесь ближе к левому краю экрана, стреляйте змее в челюсть и прыгайте, чтобы избежать ее снарядов. Когда одолеете змею и пол перестанет двигаться, ступайте вправо. На следующем экране находятся две змеиные головы и воздушный противник. Когда вертолет останавливается прямо над вами, с него падает бомба. Увернитесь от бомбы, пока она находится в полете. Вы можете сразить одну змеиную голову из-за стены, но для того, чтобы расправиться со второй, вам придется спрыгнуть вниз. На высоком уступе находятся две Энергетические Пилюли, которые помогут вам восстановить здоровье, если есть необходимость. Но не пытайтесь взять их, пока не уничтожите змеиную голову, охраняющую лестницу. Как только зарядитесь энергией, ступайте вверх по лестнице. С роботами, прыгающими на шесте, справиться не так-то просто. Стойте на месте, когда они бросятся на вас. Роботы перепрыгнут через вас и опустятся слева. Повернитесь кругом и стреляйте в них, прежде чем они добегут до вас. Следующая лестница, до которой вы вскоре доберетесь, ведет наверх. Взбирайтесь по ней, затем подпрыгните в воздухе и выстрелите в робота, метающего ядра. Не забывайте следить за его забралом. Расправившись с ним, продолжайте подниматься.



Через некоторое время вы встретите двух роботов, бросающих ядра, за которыми расположены две лестницы. Поднимайтесь по правой лестнице и откройте Ящики с Сюрпризами, а затем спуститесь вниз и взберитесь вверх по левой лестнице. Уничтожив огромную голову, двигайтесь направо.

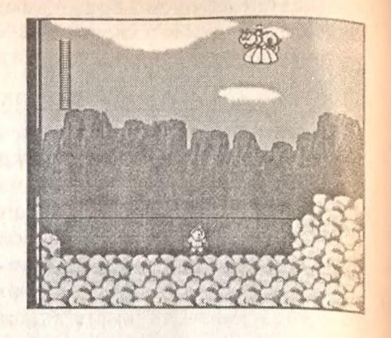
Вскоре вы повстречаете еще несколько роботов, прыгающих на шесте. Наверху первой лестницы находится Энергетическая Пилюля, а вторая лестница ведет в жилище Человека-Змеи. Поднимитесь по второй лестнице, предварительно уничтожив жука, ползающего по ней.

Ступайте направо и запрыгните на колонну. Остановившись в центре колонны, вы вдруг начнете подниматься вверх на плавающей платформе! Подождите, пока платформа поднесет вас почти к самому верху экрана, а затем перепрыгните на следующую колонну и снова остановитесь в центре. Продолжайте и дальше ехать на платформах и перепрыгивать с колонны на колонну. Пока вы перемещаетесь, снаряд из облака начнет летать возле вас с правой стороны. Если вы выстрелите в него, то облако исчезнет, но снаряд останется! Его скорость возрастет, и снаряд пролетит по экрану по прямой линии.

После того как пройдете колонны, вам придется попрыгать с кубика на кубик, пока вы не доберетесь до комнаты, которая ведет в замок Человека-Змеи. Войдя в эту комнату, выберите Игольчатую Пушку и двигайтесь направо, приготовившись к встрече с Человеком-Змеей!

Поисковые Змеи этого Властелина ползают по земле. Перепрыгивайте через них и посылайте в противника полный заряд. Он выдержит всего семь попаданий. Человек-Змея может под-

прыгивать очень высоко, поэтому дождитесь, пока он окажется на земле, а затем стреляйте. Как только Властелин погибнет, вы завладеете Поисковыми Змеями.



Этап третий: Космический Человек

Быстро двигайтесь направо, сразившись по пути с двумя врагами. Первого из них, пингвина, одолеть несложно — просто выстрелите в него!

Летающий глаз более опасен. Он кружится по всему экрану, падает вниз, бросая три бомбы сразу, а затем снова взмывает вверх. Подпрыгните и выстрелите в глаз как раз в тот момент, когда он начнет лететь вниз. В этом случае он сбросит только одну бомбу и постарается держаться подальше от вас, не причиняя значительного ущерба.

Как только перепрыгнете через ямы, сразу же стреляйте. Глаза будут швырять в вас бомбами и приземляться на другой стороне пропасти, сбрасывая вас вниз.

После расправы над летающими глазами вы доберетесь до люка, в который, на первый взгляд, проникнуть невозможно. Что же делать? Подождите немного, и кого же вы увидите? Вы все узнаете чуть позже. Когда робот откроет для вас люк, прыгайте в отверстие и прижимайтесь к правой стене, если хотите попасть в коридор с Энергетической Пилюлей, или к левой стене, чтобы очутиться в другом коридоре с Головой Мега Мэна!

Теперь опуститесь на землю и идите направо. Вам преградят путь икринки. Когда вы стреляете в такую икринку, из нее появляется головастик и начинает подкрадываться к вам. Выстрелите в головастика и убейте его. Постарайтесь уничтожить как можно больше икринок и головастиков.

Каждый из них может оставить вам какой-нибудь особенный приз. В конце туннеля поднимитесь по лестнице. Чтобы добраться до лестницы, проложите себе путь через икринки. Разделаться с ними непросто, но можно. Очень опасно стрелять в них с лестницы, так как головастики могут убить вас почти мгновенно. Если вы уже добыли несколько Энергетических Пилюль, то сумеете оправиться от понесенных потерь.

Наверху лестницы расположено еще несколько икринок и Оружейная Пилюля. Расправьтесь с икринками и идите дальше, пока не увидите огромного механического пингвина! Этот пингвин будет часто выстреливать в вас маленькими пингвинчиками, до тех пор, пока вы не уничтожите его. Можете пострелять маленьких пингвинов и заработать какие-нибудь призы. Чтобы покончить с большим пингвином, подпрыгивайте вверх и цельтесь ему прямо в глаза.

Двигайтесь вправо и убейте еще одного пингвина. Прыгните в колодец, по пути заберите Энергетическую Пилюлю, если она вам нужна, и снова падайте вниз. Вы приземлитесь рядом с водой.

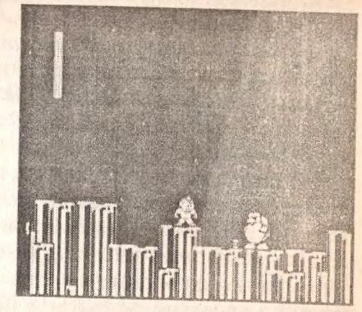
Прыгайте по кубикам, расположенным над водой, спускайтесь вниз, чтобы подобрать специальные призы, и поднимайтесь обратно на кубики при помощи Быстрого Кольца. Можете использовать также Быстрый Флот, чтобы было проще преодолеть все преграды. Прыгая с блока на блок, остерегайтесь рыбы, стреляющей снарядами, и стрекоз. Медленно продвигайтесь вперед и возле лестницы, ведущей наверх, возьмите Энергетический Сосуд.

Поднимитесь по лестнице, стреляя в двух лягушек. Вы должны попасть в них налету, поэтому тщательно рассчитайте свои выстрелы. Продолжайте идти вверх, проберитесь через прыгающего робота, и вы окажетесь в комнате. Переключитесь на Поисковую Змею и приготовьтесь сразиться с Космическим Человеком!

Сначала вы встретитесь с двумя Космическими Людьми. Выпустите своих Поисковых Змей, чтобы попасть по Властелинам, когда они прыгнут справа налево. После уничтожения одного Космического Человека оставшийся отойдет назад и будет бегать вперед-назад по земле. Выс-



трелите в него несколькими змеями, и ему придет конец. Теперь у вас появится Космический Лазер.



Этап четвертый: Человек-Молния

Взбирайтесь наверх и идите направо. По полу и потолку ползают змеи; перепрыгните через них, когда они закроют свои пасти. Из труб в потолке появятся летающие пробки. Расстреляйте их очень быстро, чтобы они не успели выпустить очередь искр. В конце туннеля взбирайтесь по лестнице вверх, одержите победу над толкателем ядра и снова поднимайтесь. Вам предстоит пройти через очень коварные платформы. Как только вы опускаетесь на платформу, она начинает двигаться вверх, прямо на смертельные шипы, торчащие из пололка. Не ждите слишком долго, иначе ударитесь об эти шипы! Пройдите по этим платформам, убейте змей и снова двигайтесь наверх. Подпрыгните и стреляйте в водителя трактора, пока не убьете его. При помощи Быстрого Кольца добудьте Энергетическую и Оружейную Пилюли. Идите вверх, бегите направо и спрыгните в колодец. Двигаясь вправо, преодолейте три трубы, выбрасывающие мусор. Уничтожьте мусорный блок и быстро пробегите, пока второй не обрушился вам на голову. Если хотите, можете в этом месте задержаться и пострелять в мусорные блоки в надежде получить какие-либо призы. Прыгайте вниз и бегите направо. Здесь вам предстоит совершить очень сложную серию прыжков и придется использовать Быстрый Двигатель, чтобы преодолеть этот участок. Избегайте роботов-винтов, которые подлетят с боков экрана и соберутся в центре. И вот вы достигли комнаты. Перейдите на Игольчатую Пушку. Вскоре перед вами появится Человек-Молния, который выстрелит восемью небольшими искорками, а затем одной большой искрой, которая полетит прямо в вас. Избегайте попадания искр и пичкайте Властелина иглами. Бой будет довольно простым. Одержав победу, вы заработаете Ударную Вспышку.

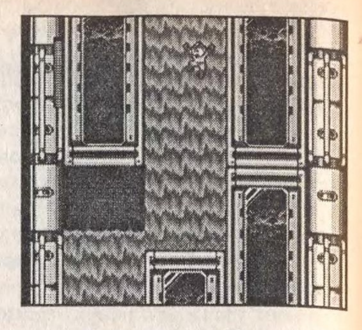
Этап пятый: Магнитный Человек

Бегите направо и спокойно преодолейте летающие магниты. Только не пытайтесь перепрыгнуть через яму, когда на экране находится магнит. Спускайтесь по лестнице, и вскоре вы увидите того парня, который открыл для вас люк! Но теперь он хочет сразиться с вами! Сначала проберитесь к нему за скалу и только тогда стреляйте! Как только парень повернется кругом, снова станьте сзади него и нападайте. Продолжайте действовать в том же духе, а когда одолеете противника, вы обнаружите дыру. Прыгайте прямо в нее! Робот-купол стреляет самонаводящимися ракетами. Избавьтесь от этого робота и затем перестреляйте все ракеты. Побольше прыгайте, чтобы ввести их в заблуждение. Бегите направо, уничтожьте еще один купол и спускайтесь, но не слишком быстро, чтобы успеть рассмотреть следующий экран.

Сначала осмотрите все выступы до самого конца, а затем спрыгните с лестницы влево. Приземлившись на выступ, прыгайте дальше вверх, а затем спускайтесь вниз по лестнице. Двигайтесь направо и вниз по лестницам. Вскоре вы доберетесь до комнаты с исчезающими кубиками. Стойте с левой стороны экрана, пока не появится первый кубик. Запрыгните на него. Справа снова появится кубик. Продолжайте прыгать вверх и влево, затем вправо и снова вправо — в ту сторону, где будут появляться новые кубики. Как только вы прыгнете второй раз вправо, подскочите прямо вверх. Под вами появится кубик, с помощью которого вы сможете перепрыгнуть через стену. Вторая головоломка немного проще. Сосредоточьтесь на кубике справа от вас, и проблем не должно возникнуть. Третья головоломка — очень хитрая. Прыгните на первый кубик, но не вздумайте приземляться на появившийся справа кубик. Подождите, пока над вами справа появится еще один кубик, и только тогда прыгайте. Четвертая головоломка —



самая простая из всех. Просто прыгайте с кубика на кубик и потом поднимитесь по лестнице. В следующей комнате находится много разных предметов, но вы пока не сумеете добраться до них. Сначала снова поднимитесь наверх и уничтожьте робота. Затем перепрыгните на самую нижнюю лестницу и спускайтесь вниз. Вот теперь вы можете заполучить эти призы. Пробравшись к лестнице, идите наверх и сразитесь еще с одним роботом, а затем уничтожьте купол. После этого входите в комнату и переключитесь на Ударную Вспышку. И вот перед вами Магнитный Человек! Стреляйте в него, когда он стоит на земле, но остерегайтесь его магнитного поля. Когда Властелин поднимает руки, он готов привести его в действие. Магнитное поле будет отражать ваши вспышки и притягивать вас к противнику. Вам потребуется нанести семь ударов по Магнитному Человеку, чтобы одолеть его и получить за это его Магнитный Снаряд.



Этап шестой: Крепкий Человек

Начинайте, как обычно, двигаться вправо. На экран влетит огромная пчела, несущая с собой мешок, из которого появятся пять более маленьких и быстрых пчел и бросятся на вас. Если вы не желаете драться с пчелами, просто убегайте вправо, когда большая пчела появится на экране. Она спокойно перелетит на другую сторону экрана, и вы сможете двигаться дальше. Зеленые предметы — это ловушки. Когда вы наступите на одну из них, она попытается схватить вас. Постарайтесь перепрыгнуть через ловушки или проползти под ними, чтобы избежать их тисков. Подберите Энергетическую Пилюлю и взбирайтесь наверх. В этой комнате вас встретит толкатель ядра, и с ним вам придется трудно. Переключитесь на Космический Луч и выстрелите несколько раз в стену. Пули отскочат от стены и попадут в толкателя ядра. Двух попаданий достаточно, чтобы покончить с ним. Используйте Быстрое Кольцо, чтобы перебраться через стену, и поднимитесь по лестнице. Теперь бегите направо. Обезьяны, которые вам встретятся, проворны и очень коварны. Если они ударят вас, не стреляйте в ответ, а просто быстро проскочите к правой стороне экрана. Чем быстрее вы добежите до лестницы, тем лучше. Взбирайтесь наверх, застрелите толкателя ядра, возьмите Энергетическую Пилюлю, а затем снова поднимайтесь. Пройдите мимо еще одной обезьяны и заберитесь наверх снова. Двигайтесь направо и уничтожьте тракторы. При этом не забывайте, что вы должны попасть в водителей. Вскоре перед вами окажутся две лестницы, одну из которых вы должны выбрать. Наверху каждой из них вас поджидает робот. Одолейте его и поднимайтесь. Пробегите мимо зеленых щелкунчиков и спускайтесь по лестнице вниз. Таинственный враг снова появится перед вами! Расправьтесь с ним и спуститесь вниз дважды. Пройдите очередного попрыгунчика и войдите в комнату. Переключитесь на Магнитный Снаряд и двигайтесь вправо. Одержать победу над Крепким Человеком очень легко. Вам надо лишь непрерывно стрелять в него Магнитный Снаряд и перепрыгивать через его Крепкие Кулаки. Ваши Снаряды будут наводиться прямо на Крепкого Человека, поскольку он железный! Вы быстро расправитесь с ним и получите за это Крепкий Кулак.

Этап седьмой: Человек-Волчок

Начинайте двигайте вправо и проложите себе путь через лягушек и винты, чтобы добраться до лестницы. Спускайтесь вниз медленно, стараясь не упасть с лестницы, когда появится следующий экран. Выстрелите в робота, находящегося на выступе, и лишь затем соскочите с лестницы и прыгайте вверх по уступам. Таким образом, пройдите еще три экрана. На последнем из них имеются шипы, поэтому будьте внимательны. Бегите вправо и уничтожьте тракторы, затем идите вниз через два экрана. Там перед вами возникнет гигантский кот, загородив дорогу



к следующей лестнице! Подойдите вплотную к свирепому животному и стреляйте ему прямо в рот. Он несколько раз ударит вас, но не слишком сильно. Спускайтесь вниз по лестнице и бегите вправо. Вам придется сразиться еще с одним котом, прежде чем вы сможете подняться вверх. Следуйте по этому лабиринту, пока не доберетесь до парящих вершин! Когда вы будете прыгать с одной вершины на другую, подходите вплотную к правому краю вершины — иначе не допрыгнете. Преодолев шесть таких вершин, вы дойдете до комнаты. Приготовьте Крепкий Кулак и ступайте в комнату Человека-Волчка! Тактика борьбы с этим Властелином довольно проста. Когда он выпустит в вас три волчка, атакуйте его крепким Кулаком. Перепрыгните через волчки, когда они долетят до вас. Затем перескочите через Человека-Волчка, когда он повернется в вашу сторону. Уничтожив его, вы заработаете Вращающийся Волчок!

Этап восьмой: Призрачный Человек

Начало этого уровня легкое. Просто ходите по туннелям и побеждайте противников. Вы уже встречали их всех раньше и не столкнетесь ни с одним новым противником до тех пор, пока не сразитесь с таинственным человеком. В верхней части экрана появится круглый купол, и весь экран превратится в звездное поле! Можете подождать, пока купол не исчезнет за левым краем экрана, или, если хотите, расстреляйте его своим Магнитным Снарядом. По мере того как вы будете продвигаться вправо, вам повстречаются еще около шести таких куполов. Быстро избавьтесь от них. В конце туннеля прыгайте в дыру. Продолжайте двигаться в том же направлении, пока не дойдете до конца дороги, где увидите большой водопад из лавы и маленькие выступы, находящиеся далеко внизу. Попытайтесь преодолеть это препятствие, прыгая с выступа на выступ, но роботы-парашютисты, падающие сверху, могут легко сбросить вас в лаву. Попробуйте воспользоваться Быстрым Двигателем и держитесь в верхней части экрана, чтобы парашюты не накрыли вас, когда начнут падать. Призрачный Человек очень быстр. Подойдите поближе к нему и воспользуйтесь для атаки Вращающимся Волчком. Властелин погибнет очень быстро, а вы получите Призрачное Лезвие и Быстрый Флот!

Теперь вы одержали победу над всеми Властелинами-Роботами. Но что это? Четыре новых загадочных Властелина появляются в углах экрана! Ну что ж, вам лучше побыстрее выяснить, кто они такие... и расправиться с ними, пока не поздно!

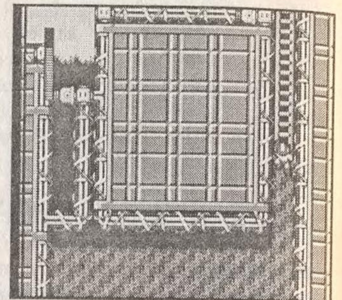
Этап девятый: Железный Человек и Быстрый Человек

Пройдите по лабиринту, как обычно. Единственное, чего вы не встречали раньше, — это вращающиеся круглые платформы. Не вздумайте стоять на них, а лишь быстро прыгайте с одной на другую. Железного Человека можно одолеть либо при помощи Магнитного Снаряда, либо используя Крепкий Кулак. Легче всего избрать первый путь. Только держитесь у левого края экрана и избегайте ударов лезвий Железного Человека, при этом непрерывно стреляя в него. Сразу за Железным Человеком находится глубокая шахта. Спрыгните по центру шахты, чтобы не наткнуться на шипы. Опустившись на дно, бегите вправо. Вскоре вы доберетесь до нескольких мусорных труб, которые вам предстоит преодолеть. Первую трубу пройти несложно, но со второй придется повозиться. Подождите, пока упадет мусорная куча, затем запрыгните на нее и быстро соскочите, прежде чем упадет следующая. Быстрый Человек очень много прыгает. Воспользуйтесь Поисковыми Змеями, чтобы убить его. Подпрыгивайте в воздухе, обеспечивая большую вероятность попаданий, и не выпускайте одновременно слишком много змей, иначе вы останетесь беззащитным, пока ваши змеи будут карабкаться по стенам!

Этап десятый: Воздушный Человек и Человек-Громила

Путь к первому Властелину довольно прост — дверь в его комнату охраняет дикобраз. Сначала зарядитесь, затем заберитесь наверх, убейте дикобраза и возьмите любой приз, который он бросит. Теперь спуститесь вниз и снова поднимитесь.

Для победы над Воздушным Человеком используйте Магнитный Снаряд или Ударную Вспышку. Не пытайтесь стрелять через вихри Воздушного Человека, а преодолейте их, подпрыгнув вверх или пробравшись снизу, что обеспечит вам прямой выстрел.



После поражения этого Властелина вы подойдете к одному из самых трудных этапов игры. Приведите в действие Быстрый Двигатель и поднимитесь в воздух. Остановитесь в верхней части экрана и не прекращайте стрелять, потому что справа на вас набросятся стрекозы.

По мере того как вы будете лететь вправо, собирайте по пути все Оружейные Пилюли. Только одну Пилюлю вы не сумеете взять при помощи Двигателя: она спрятана под выступом. Перейдите на Ручную Пушку и спрыгните на выступ, где лежит эта Пилюля. Затем снова выберите Быстрый Двигатель и проедьте под более высоким выступом, чтобы забрать желанный предмет. Теперь выбирайтесь обратно и летите дальше.

Этап четырнадцатый: Замок доктора Вили

Все оказалось именно так, как вы ожидали! За всеми этими кознями скрывался изобретательный ум доктора Вили! Настало время остановить коварного злодея раз и навсегда, перелетев в его замок. Вы думаете, что он переделал это место с тех пор, как вы были там в последний раз?

Часть первая

При помощи Быстрого Кольца добудьте Голову Мега Мэна. Затем идите вправо и вниз, остерегаясь шипов, торчащих из воды. Стреляйте в прыжке, чтобы уничтожить пингвинов, иначе они сбросят вас на шипы.

Взобравшись вверх по лестнице, за двумя зелеными стенами вы найдете Голову Мега Мэна (дополнительную жизнь). При помощи Крепкого Кулака разрушьте стены, заберите Голову и ступайте наверх. Здесь за стенами находятся еще несколько призов. Вы сумеете преодолеть среднюю стену, если подпрыгнете и используете Крепкий Кулак, но, чтобы забраться на самую высокую стену, вам понадобится Быстрый Двигатель.

Поднявшись наверх, двигайтесь вправо, уничтожая по пути толкателей ядер. Используйте Быстрый Двигатель, чтобы подняться на самую вершину и застрелить последнего толкателя, стоящего перед лестницей.

Понаблюдайте за расположением исчезающих кубиков и постарайтесь запомнить их местонахождение, а затем начинайте прыгать с кубика на кубик. Заберитесь в тупик, чтобы собрать Энергетические Пилюли, затем выйдите оттуда и станьте на кубик, который появится под лестницей. Быстро подпрыгните вверх и поднимайтесь по лестнице, затем ступайте направо и прыгайте в воду.

Вскоре вам встретится плавающий робот, стреляющий в вас черепашками! Используя свою Ручную Пушку, перестреляйте всех черепашек. Остерегайтесь водоворотов, которые начнут появляться из пола и стен, поскольку они могут толкнуть вас прямо на черепах. Когда справитесь со всеми черепахами, робот взорвется.

Часть вторая

Соберите все капсулы с энергией. Вам придется забраться наверх и упасть посередине экрана, чтобы получить некоторые из них. Не двигайтесь дальше, пока не соберете все капсулы. Потом поднимитесь наверх и пройдите мимо зеленых змей, прыгая со змеи на змею. Если появится гигантская пчела, соскочите со змеи, на которой находитесь, и приготовьтесь стрелять в маленьких пчел. Когда последняя змея останется позади, приведите в действие Быст-



рый Двигатель и поднимитесь в небеса. Собирайте все призы на выступах, по мере того как будете двигаться вправо. Войдите в дверь и, направившись к центру комнаты, активируйте Игольчатую Пушку. Приготовьтесь перепрыгнуть через кирпич, который полетит в вас слева, — это кусок огромного робота. Всего в этом роботе насчитывается двадцать пять кусков, летающих на пяти различных высотах. Два первых уровня расположены достаточно низко, и куски могут попадать в вас, поэтому будьте готовы к тому, чтобы вовремя увернуться от десяти частей! Через восемь кусков вы можете попытаться перепрыгнуть, но, чтобы избежать ударов двух последних, вы должны будете пригнуться. Эти осколки летят очень близко друг к другу, и поэтому перепрыгнуть через оба невозможно.

Когда все куски соберутся вместе, робот оживет, и у него появится глаз. Стреляйте ему прямо в глаз своими иголками. После нескольких попаданий робот снова начинает разваливаться на части. Уворачиваясь от ударов осколков, выстрелите в глаз робота, как только тот появится снова. Вам нужно попасть в противника 28 раз, чтобы окончательно покончить с ним.

Часть третья

Забирайтесь наверх, собирая по пути специальные предметы — вам они пригодятся, — а потом двигайтесь вправо. Купола звездного неба вернулись опять, но на этот раз они расположены в труднодоступных местах, и поэтому разбить их сложнее. Продолжайте идти и стрелять, пока не сумеете прыгнуть вниз.

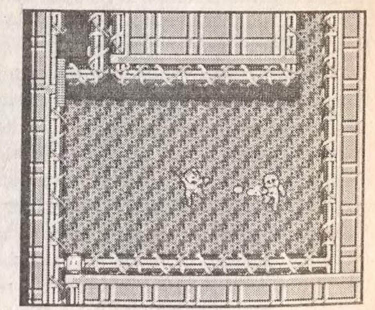
Идите вниз, направо, а затем — наверх. Здесь вас поджидает новая опасность. Эта движущиеся платформы летят прямо на шипы! Воспользуйтесь Быстрым Двигателем и пролетите через платформы к лестнице. Вам придется пройти еще один экран с шипами, прежде чем вы окажетесь в более безопасном месте.

Вскоре вы встретите самого странного врага. На экране появляются три Мега Мэна. Только один из них уязвим, а два других — лишь иллюзия, хотя их пули вполне реальны. Если ваши пули пролетают сквозь Мега Мэна, то он не настоящий. Найдите настоящего самозванца и убейте его из своей Ручной Пушки. Когда эта троица переместится на другую высоту, прыгайте вверх или вниз, чтобы не потерять их из виду. Не переставайте стрелять, пока от трех Мега Мэнов не останутся одни воспоминания.

Часть четвертая

Двигайтесь по лабиринту, ведущему вниз, остерегаясь роботов, швыряющихся мусором, — они очень коварны! Вскоре вы подойдете к кабине телепортации. Воспользовавшись ею, вы очутитесь в комнате, где находятся еще восемь таких кабин, каждая из которых перенесет вас к Роботам-Властелинам. Вам придется одержать верх над всеми Роботами, и только после этого вы сможете войти в дверь, ведущую направо.

Кабины телепортаци, расположенные слева, перенесут вас к Игольчатому Человеку (верхняя), Магнитному Человеку (средняя) и Космическому Человеку (нижняя). Две кабины в центре экрана переместят вас к Крепкому Человеку (левая) и Человеку-Волчку (правая).

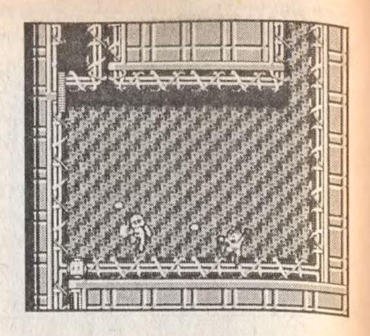


Находящиеся справа кабины телепортации отправят вас к Человеку-Змее (верхняя), Человеку-Молнии (средняя) и Призрачному Человеку (нижняя).

Против каждого Властелина используйте только то оружие, которое вы получили от него. Например, против Игольчатого Человека используйте Игольчатую Пушку. Чтобы покончить с каждым Властелином, вам придется сделать семь выстрелов из каждого вида оружия.

Когда вы уничтожите всех Властелинов (повторно!), откроется дверь. Войдя в нее, вы попадете в кабину телепортации, ведущую в...

Часть пятая



Прыгайте вниз и приготовьтесь к битве! Доктор Вили и его смертоносная машина появятся с правой стороны экрана. Ваша первая задача — уничтожить пушку, расположенную в нижней части робота. Используйте для этого свою Ручную Пушку. Как только справитесь с этой проблемой, в куполе, находящемся в верхней части робота, появится сам доктор Вили. Как можно скорее приведите в действие Быстрый Двигатель и стреляйте в купол. Внимательно следите за ногами робота. Робот взорвется, и доктор Вили погибнет... Но тут вы вдруг узнаете, что сражались с роботом, похожим на доктора Вили! Пришло время сразиться с настоящим противником...

Часть шестая

Соберите все призы и идите направо. Вскоре вы доберетесь до доктора Вили. Во-первых, уничтожьте голову робота Вили. Для этого заберитесь на выступ справа от робота при помощи Быстрого Двигателя и стреляйте Крепким Кулаком роботу в голову. Четыре метких выстрела снесут ее. Но теперь доктор Вили приземлится на своего робота с новой головой! Над тем выступом, где вы стоите, появится еще один. Переключитесь на Поисковых Змей, запрыгните на этот выступ и соскочите прямо на Вили, стреляя в него змеями. Вам, вероятно, понадобится отлететь назад на выступ на своем Быстром Двигателе, а затем снова наброситься на противника. Как только покончите с ним, вздохните с облегчением и смотрите концовку игры...

Существует несколько способов одержать победу над каждым Властелином. В данной таблице показаны все виды оружия и количество попаданий, которое необходимо сделать из него, чтобы победить каждого Робота. Значок «X» означает, что данный вид оружия бесполезен против конкретного Властелина. Не забывайте о том, что, хотя некоторые виды оружия мощнее других, они могут оказаться слишком медленными для проведения успешной атаки. Потренируйтесь и выберите виды оружия, которые понравятся вам больше других.

Секреты

Сверхсильный прыжок

Проверьте, чтобы к вашей игровой приставке были подключены два джойстика. Нажмите на кнопку «Right» второго контроллера и, не отпуская ее, прыгните вверх. Вы окажетесь выше, чем даже если бы использовали Быстрое Кольцо! Можете также попытаться с помощью такого сверхсильного прыжка выбраться из ям, которые неизбежно окажутся глубокими.

Непобедимость

На каждом уровне, где находятся ямы, существует способ сделать Мега Мэна непобедимым. Падайте в яму и, как только показатель Счетчика Жизни Мега Мэна опустится почти до нуля, выпрыгните из нее при помощи сверхсильного прыжка. Показания Счетчика Жизни по-прежнему останутся на нуле, но Мега Мэн будет неуязвимым до конца уровня. Когда вы пользуетесь таким приемом, Ручная Пушка перестает работать, но вы можете сражаться оружием, полученным от Роботов-Властелинов. Но ни в коем случае не подбирайте призы, заряжающие Счетчик Жизни Мега Мэна, иначе непобедимость будет утрачена.

Автор описания Павел ЧЕРЕЙ



Оружие и его обозначения

Ручная Пушка (Arm Cannon (P))
Крепкий Кулак (Hard Knuckle (HA))
Игольчатая Пушка (Needle Cannon(NE))
Призрачное Лезвие (Shadow Blade (SH))
Вращающийся Волчок (Top Spin (TO))
Космический Лазер (Gemini Laser (GE))
Магнитный Снаряд (Magnet Missile (MA))
Поисковая Змея (Search Snake (SN))
Ударная Вспышка (Spark Shock (SP))

Оружие	P	GE	HA	MA	NE	SN	SH	SP	TO
Властелины-Роботы (Robot Masters)									
Воздушный Человек (Air Man)	14	14	14	7	28	8	X	7	X
Человек-Пузырь (Bubble Man)	28	28	14	X	14	X	7	7	X
Человек-Громила (Crash Man)	14	X	4	28	14	28	28	28	X
Мгновенный Человек (Flash Man)	28	7	X	28	7	14	14	X	X
Космический Человек (Gemini Man)	28	7	14	14	28	6	14	28	14
Крепкий Человек (Hard Man)	28	28	7	7	X	X	X	X	X
Горячий Человек (Heat Man)	28	28	14	28	28	28	7	28	7
Магнитный Человек (Magnet Man)	14	14	14	7	28	28	4	4	28
Железный Человек (Metal Man)	28	28	7	7	X	X	14	14	X
Игольчатый Человек (Needle Man)	28	4	X	28	28	28	14	X	28
Быстрый Человек (Quick Man)	28	7	28	14	7	7	14	28	X
Призрачный Человек (Shadow Man)	28	28	14	28	28	28	7	28	4
Человек-Змея (Snake Man)	28	28	14	X	7	7	14	28	14
Человек-Молния (Spark Man)	28	28	14	X	X	X	7	7	28
Человек- Волчок (Top Man)	14	X	4	28	28	28	28	28	7
Деревянный Человек (Wood Man)	28	28	14	X	72	7	14	28	X

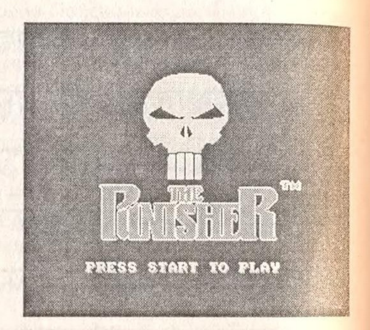
ПАЛАЧ

LJN • Количество игроков 1 • Боевик
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Представляю вашему вниманию лучшую, на мой взгляд, action-игру для 8-битных приставок из поджанра shooting (тир — англ.). Что ни говори, люди любят стрелять по движущимся мишеням — на эту особенность давным-давно обратили внимание предприимчивые деятели индустрии развлечений.

Предыстория

Особенно сильно эта любовь проявляется, если игрок и сам является чьей-то мишенью и от быстроты реакции и точности движений зависит его жизнь (хотя бы в мире игровой реальности). Но возникает вопрос — до какой же степени метким должен быть воображаемый противник, чтобы интерес к игре не пропадал? Во всех перечисленных играх единственный способ избежать попадания пули противника (именно пули, насчет гранат дело обычно обстоит иначе) — вообще не дать ему эту пулю в вас выпустить. Так повелось еще со времен ковбойских поединков — побеждает тот, кто выстрелит первым. Тем более, что большинство новых игр позволяют просто запомнить места появления врагов и заранее располагать там прицел. Таким образом, на первый план выходит скорость, меткость уступает место памяти, а игра превращается в довольно скучный фильм, досмотрев до конца который, вы уже вряд ли пойдете на повторный сеанс. И хотя это в меньшей степени относится к 8-битным играм, в которых, по техническим причинам, качество противников (в смысле изображения) заменяется их количеством и произвольностью времени появления, все же проблема неотвратимости попадания вражеских выстрелов остается нерешенной.



Какой же выход из положения нашли разработчики? Во-первых, на игровом экране одновременно с рамкой прицела присутствует и фигура стреляющего героя, которая в весьма гибкой связке с рамкой может перемещаться вдоль нижнего края экрана. Именно в нее должна попасть пуля или осколок гранаты врага для уменьшения жизненной энергии. Во-вторых, оружие врагов поражает не мгновенно. И пулям, и фанатам, и прочим «продуктам» на преодоление расстояния между «полем» тира (т.е. пространства, на котором обитает противник) и «стойкой» (линией передвижения героя) требуется время, вполне достаточное для того, чтобы от них увернуться. Это, конечно, не придает реализма происходящему, но сильно разнообразит игру. Вам приходится не только наводить прицел на врага, но и управлять фигурой героя, что сделать одновременно удается далеко не всегда. Ну, и в-третьих, есть такая поговорка: «Разрушать — не строить». Действительно, построить в этой игре вряд ли кому-нибудь чего-нибудь удастся, разве что посодействовать возведению памятника на могилах действующих лиц, зато вот поразрушать... Практически все на игровом экране, кроме, разумеется, сильноудаленных или высокопрочных изделий, может с переменным успехом (от едва заметных дырок до дымящихся развалин) быть подвергнуто воздействию любого найденного оружия. Более того, при этом,



помимо эстетического наслаждения, вы можете получить какую-нибудь полезную вещицу для своего героя или даже открыть вход в бонус-уровень!

О происхождении и сюжете игры

На протяжении довольно долгого времени я пребывал в твердой уверенности в том, что игра создана если уж не по одноименному фильму с Дольфом Лундгреном в главной роли, то уж по крайней мере по мультсериалу, этот фильм продолжившему. Уверен, такая мысль возникла не у меня одного — даже производители картриджей поместили на этикетку мускулистый торс знаменитого американского актера. Но оказывается, фильм «Палач» (или «Карающий», или «Наказатель» — суть не меняется) возник не сам по себе, а на основе малоизвестной в России серии комиксов. Игра появилась чуть позже, но тем же путем — поэтому и главный ее герой, бывший полицейский Фрэнк Кэссал, лицом вовсе не похож на Дольфа. А бывший он, потому как после потери семьи встал на тяжкий путь мстителя-одиночки. Устроенный мафией взрыв унес жизни жены и сына героя. Для большинства окружающих Фрэнк тоже погиб — на свет появился Палач, беспощадно карающий тех преступников, с кем полиция не может или не хочет справиться. Он и вне закона, и на его страже. Поиски неуловимого бойца ведут и наводнившие город мафиозные кланы, и его бывшие коллеги-полицейские. Но Палач — опытный боец, за плечами школа Вьетнамской войны, долгие годы работы в участке... Он живет, чтобы убивать. Он убивает, чтобы жить!

Вернемся к игре. Главная ее цель — разобраться с самым зловредным на текущий момент «криминальным талантом» по имени KingPin. Но для этого вам придется сперва очистить город от пяти второстепенных злодеев, покончив в два приема с их бандформированиями. В начале игры вам предлагают выбрать одного из трех выставленных «кандидатов в дегенераты»: безымянного Наемника (Hitman), лидера тюремной братии по кличке Пила (Jigsow) или Генерала Клиегга, последнего «угонщика вооружений». Далее я поподробнее остановлюсь на списке их прегрешений, а пока назову двух оставшихся клиентов: ниндзя Сиджо и Убивец (Assassin), их морды скоро украсят освободившееся в результате вашей деятельности место на стене объявлений. Как я уже сказал, каждый из этой пятерки окружил себя парой сотен единомышленников, поэтому для непосредственной разборки с «авторитетом» вам придется пройти два этапа, под завязку напичканных вооруженным сбродом и натасканным этим сбродом арсеналом. KingPin же умудрился объединить более трехсот бандитов, поэтому и этапов в посвященной ему миссии — три!

В конце каждого этапа компьютер подсчитывает число убитых вами врагов и его процентное соотношение к числу принявших участие в перестрелке. Если процент убитых оказался больше 80, Палач восполнит потерянное здоровье, если 85% и выше — получит дополнительные обоймы, за 90% процентов добавят гранат, за 95% — жизнь! Ну, а уничтожившему врага подчистую даруется винтовка М-16 и 750(!) патронов вдобавок! Есть смысл постараться и выйти на бой с главарем, вооруженным до зубов.



Информация, отображаемая внизу экрана, делится на две части. В левой изображены вид огнестрельного оружия и количество патронов к нему (в начале игры — автомат «Узи» и 250 патронов), символ вторичного вооружения и его объем (в начале — 5 гранат) и число оставшихся жизней (в начале — пять). В правой указан счет игры (семизначное число) и шкала здоровья. Потеря жизни мало влияет на ход игры (лишь происходит возврат к начальному вооружению), но Continue в игре нет. Таким образом, каждый этап можно

пройти лишь раз, не начиная игру заново, что весьма затрудняет поиск входов в скрытые бонус-уровни и призов. И те, и другие появляются после попадания в какое-нибудь не особо приметное место одним или несколькими выстрелами, либо взрывом гранаты. В качестве таких мишеней на разных «пейзажах» выступают и разные предметы, я их сейчас перечислю. Всего видов выделено пять основных и один — чисто бонусный.

Управление

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка A — бросок гранаты, выстрел из базуки, удар рукой
Кнопка B — выстрел, удар ногой
Кнопки D-pad — перемещение прицела и героя

Враги

1. Бандиты

Самый распространенный вид врагов, попадаются всюду, где только можно, и в самых причудливых позах. То они выглядывают из-за ящиков или сооружений, то сваливаются откуда-нибудь, как снег на голову, то просто пробегают мимо. А могут даже и прилечь, чтобы вам проще было по нему промазать, или свеситься вниз головой, и в таком положении обстреливать вас. Одеваются в зеленого цвета портки до колен и такого же цвета жилетку, на голове обычно находится зеленого цвета берет. Используют в качестве вооружения, если не ошибаюсь, автомат Калашникова, из которого стреляют короткими очередями. Что радует, так это то, что редко стреляют. Еще могут бросать гранаты, если вы уж очень долго не можете их убить.

2. Панки

Второй по распространенности вид врагов придурковатого вида флегматики в синих комбинезонах и обязательно в очках черного цвета. На ногах резиновые сапоги до колен, голова лысая, но макушку скрашивает невысокий ирокез. Прогуливаются обычно с видом непринужденным, ничего плохого, как и хорошего, не предвещающим. В самый ответственный момент достают обычно пистолет и начинают по вам палить в упор, поэтому таких друзей природы стоит вырезать на корню в момент обнаружения. Иногда эти вояки забираются за ящики и оттуда палят по вам сколько душе угодно, ни капельки не скрываясь и без доли стеснения. Свободное время стараются проводить в пустующих домах со своими подружками, которые палят по вам из пулеметов.

3. Мафиози

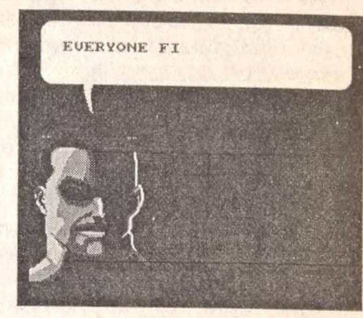
Респектабельного вида граждане, прогуливаются по улицам в сиреневых пиджаках, но в карманах у них обычно спрятан девятимиллиметровый пистолет-пулемет УЗИ, из которого они и стараются вас накрыть при удобном случае. Часто останавливаются в таких местах, где попасть по ним боязно и страшно, — возле нищих саксофонистов, играющих на оном музыкальном инструменте. Ведь в том случае, если вы промажете и, не дай бог, пуля зацепит нищего, вы попрощаетесь с немалой толикой своей энергии.

4. Водолазы

Очень хитрое зверье, прячется под покровом воды и оттуда иногда стреляет. Причем всегда очень метко. Костюм у них почему-то зеленого цвета (наверное, чтобы попасть было легче,



хотя совсем это не легко), и прячутся они в водных пространствах между мостками доков, могут и перед ними, встречаются и в канализации, где, помимо них, существуют подводные ниндзя черного цвета, которых достать ну совсем уже практически невозможно.



5. Базукеры

Отличить их от других врагов довольно просто, ведь базукеры предпочитают не одеваться выше пояса, всегда, кроме базуки на плече, носят только штаны синего цвета. Ну, еще башмаки черные. Спутать его можно только с таким же полуголым пулеметчиком, но только до первого выстрела, который может стать последним в вашей жизни. Базукеры хоть и не носят бронежилетов, но очень трудноуязвимы в силу наличия большого количества подкожного жира. Как весомый аргумент, признают только гранаты.

6. Пулеметчики

Как уже говорилось выше, они также полураздеты, но носят с собой в кармане не базуку, а мощный пулемет, что, впрочем, отнюдь не делает их слабыми. Но что хорошо, так это то, что энергии у них поменьше, чем у предыдущих бойцов. Вот и не носи после этого бронежилета.

7. Моряки

Одеты в светло-зеленые одежды и чаще всего прячутся за всякого рода углы, трубы и ящики, что не дает возможности хорошо прицелиться по таким врагам. Зато вот они стреляют метко и много, что не есть хорошо.

Призы

Заметьте, что для того, чтобы взять приз, мало найти его, то есть выбить из какого-нибудь предмета или бандюгана, нужно еще и сам приз расстрелять, чтобы он вошел в ваш актив, что, конечно, добавляет проблем. Особенно трогает сердце такая картина: на экране целая орда врагов, вы выбиваете приз слева, и экран на него постепенно наползает. И врагов стрелять нужно, и приз ценный! Такие ситуации под силу только поднаторевшим в игре меткачам и сорвиголовам, не берегущим свое здоровье.

1. Обойма патронов

При ее взятии вы получите дополнительные пятьдесят патронов к тому огнестрельному оружию, которое у вас находится в данный момент в руках, вне зависимости от того, пистолет это или М-16. Естественно, что этот приз попадается на пути чаще всего в силу своей острой необходимости в игре.

2. Жизнь

Этот приз очень редок, и найти его крайне трудно (некоторое расположение жизней дано в описании миссий). Выглядит как белый череп в черном квадрате, ну да ее трудно с чем-то спутать.

3. Аптечка

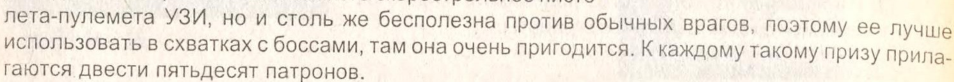
Как она выглядит, понять несложно, — это красный квадратик с белым крестом на нем. Восстанавливает она примерно четверть максимальной шкалы здоровья и также довольно часто попадается на вашем пути.

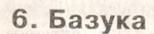
4. Бронежилет

И это приз попадается очень часто, да еще и важность играет очень большую. Выглядит как красный свитер на фоне белого квадрата. Брать бронежилеты можно сколько угодно, ведь чем больше брони на себя наденет Палач, тем мощнее будет его защита и, как следствие, больше продолжительность жизни. Вообще каждый бронежилет удлиняет шкалу здоровья примерно на четверть от первоначальной.

5. Винтовка М-16

Выглядит она непонятно как, можно лишь разобрать какие-то каракули на фоне белого квадратика, но призом является довольно ценным. Она намного скорострельнее пистолета-пулемета УЗИ, но и столь же бесполезна против обычных врагов, поэтому ее лучше использовать в схватках с боссами, там она очень пригодится. К каждому такому призу прилагаются двести пятьдесят патронов.





6. Базука

Довольно бесполезное орудие, так как обладает ну очень малой скорострельностью и радиусом поражения, в бою ее лучше не использовать, а применять старые добрые гранаты. К каждой базуке дается пять снарядов.

7. Гранаты

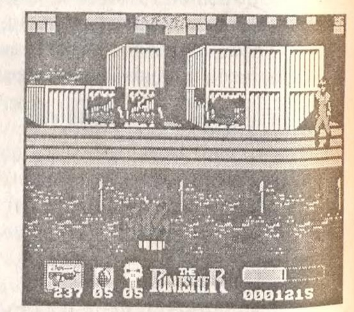
Дается их пять штук, а от других призов отличить несложно: на красном квадратике нарисована граната-«лимонка». Очень полезна как в бою против босса, так и для уничтожения крупных скоплений неприятеля.

8. Красная стрелка

Это, собственно, не приз, а указатель местоположения бонуса, где вы сможете взять призы. Нарисована обычно над всякими дверями и входами.

Нахождение бонусов

Пейзаж первый. Ночные улицы



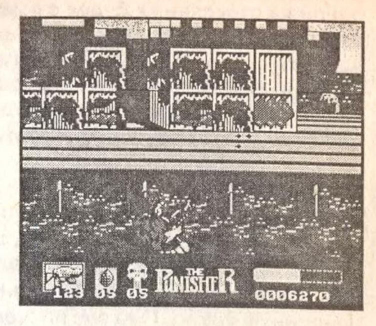
Обилие окон, легковых автомобилей и красочных вывесок. Менты и мирные жители заблаговременно покинули район боевых действий, поэтому можете без особых опасений вспомнить хулиганское детство и навести на сей райский уголок привычный глазу «маникюр». Обратите особое внимание на мусорные ящики и канализационные люки. И не тратьте зря пули на огромные окна витрины. Разлетаются на кусочки они, конечно, куда зрелищнее, чем маленькие «форточки», но призов не содержат. Тем более, что витрины и без вашей помощи могут разнести засевшие внутри панки.

Пейзаж второй. Пристань

По дощатым настилам как угорелые носятся «кубинцы», за многочисленными ящиками и сараями сидят в засаде матросики и панки, а в темной морской воде косяками ходят не менее



темные водолазы. Призы вмонтированы в сваи, на которых все это хозяйство держится, а также лежат в тех самых ящиках и сараях. А еще есть прожектора и портовые буксиры с грузом аптечек. Недостаток — отсутствие бонус-уровней.



Пейзаж третий. Канализация

«Дом, милый дом»! Как, я разве еще не сказал, где живет Палач? До недавнего времени лабиринт подземных труб являлся надежным укрытием для логова мстителя. Именно поэтому здесь самое выгодное соотношение между числом врагов и призов. Неплохой шанс заработать заветные 100 процентов! Призы ищите в металлических трубах, дверях и стенах.

Пейзаж четвертый. Склад

Много ящиков, скрытых в них призов и спрятавшихся за ними врагов. Также обратите внимание на двери лифтов и окна, закрытые жалюзи. В стенах призов не найдено.

Пейзаж пятый. Тюрьма

Встречается только один раз. Уйма призов и тучи врагов, отвлекающих от их поисков. Бейте экраны телевизоров и камеры слежения, ищите призы в вентиляционных люках и среди прутьев решеток. Надписи GATE выглядят многообещающе, не так ли?..

Бонус-уровень. Метро

Вообще-то бонусы есть на всех перечисленных «пейзажах», кроме пристани. Отличаются они большим количеством спрятанных призов и малым числом бандитов-охранников. Но метро интересно тем, что в «нормальной жизни» не встречается. Призы в нем спрятаны в окнах вагонов и киосков на заднем плане.

Прохождение

Приступаю к изложению самих миссий.

1. HITMAN

Бывший профессиональный солдат пытается выгодно вложить заработанные деньги, взяв под контроль несколько городских кварталов. Что-то типа тренировочной миссии: никаких громил с базуками, народ больше трех не собирается — красота! Кроме того, лишь на этой миссии вы сможете найти больше бронежилетов, чем способен использовать ваш герой.

Входы в бонус-уровни: на первом этапе ищите табличку DOWNTOWN (спуск в метро), на втором — обстреляйте 4-й по счету канализационный люк.

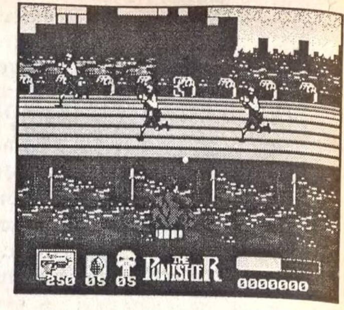
Сам Наемник вступает в бой на вертолете. Перво-наперво отстрелите обе установки залпового огня. После этого купол вертолета будет периодически открываться — заранее бросьте туда пару гранат и отбегайте, пилот начнет бросать свои. Вообще для большей эффективности чаще стойте на месте, тогда и поведение вертолета стабилизируется. Уровень энергии всех боссов отображается в правой части экрана на длинной вертикальной шкале.

2. JIGSAW

Пристань первого этапа резко сменяется мрачной картиной захваченной тюрьмы. Со стены вас обстреливают вездесущие панки, после чего битва продолжается в тюремных коридорах. В

6 Зак. 574

одной из стеклянных будок с компьютерами — жизнь. Обстреляв 2-ю надпись GATE, попадете во внутренний коридор-бонус. Перестрелка с Пилой (удерживайте врага на мушке, либо закидывайте на бегу гранатами) сменяется рукопашным боем. Деритесь ногами, удар начинайте заранее (когда левый глаз врага поравняется с левой ногой Палача).



3. KLIEGG

К пристани причалила баржа с контрабандным оружием. Оно тут же разошлось по рукам, так что будьте осторожны, вас ждет встреча с двумя полуодетыми гражданами и одним пулеметчиком. Поверьте мне, не стоит брать в руки найденную базуку. Она вас плохому научит...

Второй этап — оружейный склад Клиегга. Можно войти в первую дверь лифта. Как выйдете — тут же атакуйте заснувшего на посту пулеметчика и ждите появления его напарника. Сам генерал на поле боя выезжает на танке (видно, торговля оружием — дело прибыльное). Сначала забросайте гранатами ходовую часть, потом башню. Танк утратит возможность маневра и перестанет стрелять из пушки. Осталось добить танкиста, раз уж тому хватило наглости высунуться из своей развалюхи.

4. SIJO

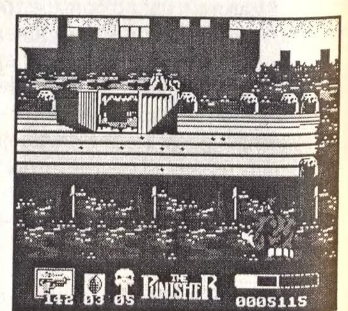
Японский эмигрант в черном маскхалате пытается выселить нашего героя из канализации. Но прежде чем принять бой на своей территории, Палач должен лишить врага поддержки с поверхности. На первом этапе аж целых два бонуса, один — в метро (DOWNTOWN, ищите жизнь в телефонных будках), другой — во дворе дома (стреляйте в стену перед саксофонистом). Во втором этапе есть жизнь (после второго пулеметчика) и вход в акваторию, где плавает акула(!) и также спрятана жизнь. Он расположен в арке после первого мужика с базукой. Как и Пила, Сиджо атакует двумя методами. Пока он стоит и разбрасывает звездочки, вы тоже стойте и бейте его из М-16. Ну, а если он начнет скакать как горный козел вокруг Палача — просто уворачивайтесь, ваш герой все же не ниндзя и в рукопашном бою весьма слаб.

5. ASSASSIN

Вновь вас пытаются одурачить с помощью базуки. Не поддавайтесь, закидайте противника гранатами и постреляйте в тень от ящиков, возле которых тот стоял. На секретном складе вы найдете жизнь и бронежилет.

Второй этап — в канализации. Разделавшись с пулеметчиком и толстяком с базукой, стреляйте в нижнюю часть стены. Часть кирпичей обвалится, и вы попадете в бонусный тоннель.

Убивец пытается применить новейшие технологии. Постарайтесь не отстреливать роботу руки, пусть уж лучше из них стреляет, чем из пушки в груди. Самый легкий босс, как ни странно.

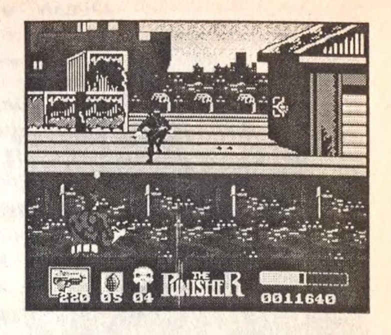


6. KINGPIN

Первые два этапа — на улицах. В первой попавшейся машине лежит жизнь. Как разберетесь с «базукером», стреляйте по указателю вверху, попадете в бонус-уровень. Во втором этапе живут полчища ниндзя и два полуодетых мужика. Третий этап — склад — охраняется еще четырьмя



толстяками, у половины из них — пулеметы. Самый главный босс игры — «обычный» громила размером со средний памятник Ильича. Половину времени он проводит в безуспешных попытках попасть в шустрого крошку Палача из своей портативной ракетной установки, в это время его и следует забрасывать гранатами. Если удастся использовать все гранаты, то можете особо не стараться в рукопашной схватке — противник быстренько вас уделает и успокоится, а вы получите еще пяток гранат. Хотя, конечно, можно неплохо двинуть пару раз ему ногой в челюсть, но для этого вы должны предварительно заманить гиганта в левый угол экрана. Учитывая то, что загибается Кингпин после трех десятков прямых попаданий гранатой (броневой!), вам потребуется как минимум пять жизней в запасе для успешного завершения игры.



Итак, с вашей помощью Палач вновь освобождает город от основной массы бандитов. С немногочисленными остатками вскоре разберутся правоохранительные органы. На сегодня работа закончена, герою пора отдохнуть... впереди еще много славных битв!

Несколько полезных советов

1. Объясняю, почему мне гранаты нравятся больше, чем базука. Во-первых, неизвестно, кто до вас стрелял из этой базуки... (не пугайтесь, это шутка). Во-вторых, основное преимущество гранат не в том, что они отнимают энергии больше, чем пули, а в том, что их можно очень точно бросать на бегу, уворачиваясь одновременно от пуль или снарядов. А для выстрела из базуки надо не только прицелиться, но и дождаться выстрела.

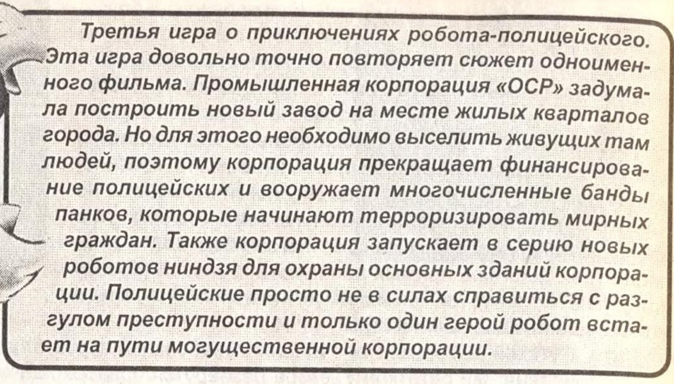
2. Не знаю, почему так происходит, но мне не разу ни удавалось получить 100 процентов убитых после посещения бонус-уровня. Поэтому, пока не наберетесь опыта, не стоит заходить в бонусы, где нет спрятанных жизней. М-16 еще ни одному ее владельцу жить не мешала...

3. Иногда вместо призов на экран вылезают газеты. Можете почитать, там по-английски дают очень хитрые советы по отысканию бонус-уровней.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

РОБОТ-ПОЛИЦЕЙСКИЙ 3

Ocean • Количество игроков 1 • Аркада
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆



Третья игра о приключениях робота-полицейского. Эта игра довольно точно повторяет сюжет одноименного фильма. Промышленная корпорация «OCP» задумала построить новый завод на месте жилых кварталов города. Но для этого необходимо выселить живущих там людей, поэтому корпорация прекращает финансирование полицейских и вооружает многочисленные банды панков, которые начинают терроризировать мирных граждан. Также корпорация запускает в серию новых роботов ниндзя для охраны основных зданий корпорации. Полицейские просто не в силах справиться с разгулом преступности и только один герой робот встает на пути могущественной корпорации.

Помимо неплохой графики и интересного сюжета, в игре есть несколько игровых моментов, выгодно отличающих эту игру от других аркад. Первый заключается в том, что на каждом уровне количество атакующих вас врагов строго ограничено, в отличие от других аркадных игр, в которых вся игра сводится к бешеному нажатию на кнопку стрельбы. Правда, и в этой игре пострелять вам придется очень много! Второй момент заключается в некотором стратегическом планировании, так как после каждого уровня вы сможете чинить своего робота, но на все органы зарядов не хватит, и вам предстоит решать, что важнее.

Управление



Кнопка ↑ — используется только для указания направления стрельбы.

Кнопка ↓ — присесть. Также используется для указания направления стрельбы.

Кнопка ← — движение влево. Также используется для указания направления стрельбы.

Кнопка → — движение вправо. Также используется для указания направления стрельбы.

Кнопка «А» — прыжок.

Кнопка «В» — используется для стрельбы.

Кнопка «Select» — используется для выбора оружия.

Кнопка «Start» — пауза.

Игровое меню

После просмотра вступительного игрового ролика нажимайте на кнопку «Start». Вы попадете в начальное игровое меню, в котором есть четыре опции на выбор:

START — начать игру.

CONTINUE — если вы погибли на каком-нибудь уровне, выбирайте эту опцию, чтобы начать новую игру с того же уровня, а не проходить всю игру сначала. Такая возможность предоставляется вам три раза.

SOUND ON/OFF — Включить/выключить звук в игре.

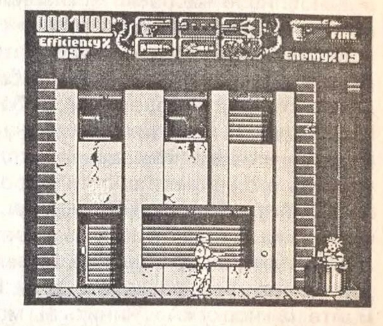


MUSIC ON/OFF — Включить/выключить музыку в игре.

Переключение между пунктами в этом подменю игры осуществляется кнопками ↓ и ↑, а выбор кнопкой « А». Определившись с игровыми настройками, выбирайте опцию START и нажимайте на кнопку «А».

Объекты и законы игрового мира

Итак, нажав кнопку «Start», мы попадаем непосредственно в саму игру, разберем подробнее, что мы видим на игровом экране. Игра выполнена в обычной для аркад двухмерной плоскости, вы смотрите на все происходящие в игре действия с боку. Вверху экрана находится много важной для вас информации, разберем все шкалы поподробнее. В левом верхнем углу показано количество набранных вами очков. Под этим счетчиком с надписью Efficiency (продуктивность) находится счетчик вашей жизненной энергии. Измеряется он в процентах и может быть больше ста процентов. У вашего героя всего одна жизнь и, если на счетчике будет три нуля, ваш герой погибнет и придется начинать игру сначала. Правда, если вы прошли несколько уровней, вы можете выбрать опцию CONTINUE и не проходить уже пройденные уровни. Но в таком случае вы начнете уровень с усредненным показателем жизненной энергии, и играть станет еще труднее. Далее за этими счетчиками находится экран, используемого оружия. В начале игры вам доступны всего два вида вооружений, подобрав на уровне специальный приз, вы можете совершенствовать ваше вооружение. Оружие разделяется на два вида — пистолет и ракетница. Разберем все доступные виды вооружений подробнее:



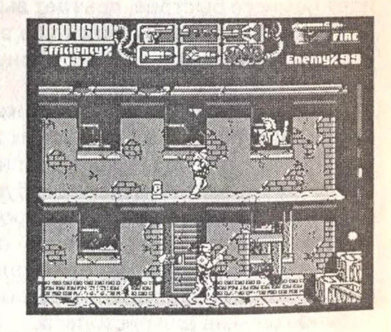
FIRE — обыкновенный пистолет. Несмотря на маленькую убойную силу, высокая скорострельность делает пистолет вашим основным оружием.

MISSILE — ракета. Ракета имеет большую убойную силу, чем пистолет, но очень маленькая скорострельность делает это оружие почти бесполезным.

Эти два вида оружия являются основными, они всегда в вашем распоряжении и количество зарядов для этого оружия не лимитировано.

RAPID — пистолет-пулемет. Стрельба из этого оружия ведется очередями по три пули. Очередь с одного попадания уничтожает любого простого врага. Отличная скорострельность и убойная сила делают пистолет-пулемет грозным оружием, жаль, что зарядов хватает на 50 очередей.

HOMING — самонаводящаяся ракета. Просто стреляйте, ракета сама найдет вашего врага, независимо от того, где враг находится. Отличное оружие, но очень мало зарядов, всего 5 ракет.



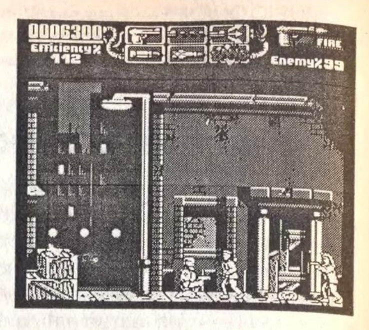
3 WAY — трехствольный пистолет. Пули из этого оружия летят сразу же в три стороны: по диагонали вверх, вперед и по диагонали вниз. Отличное оружие, позволяющее особенно не целясь, уничтожать всех врагов на экране.

BANG — взрыв. Подобрав такое оружие при выстреле ракетой, вы одним мощным взрывом уничтожаете всех врагов на одном экране, независимо от того, где они находились.

За экраном оружия под надписью ENEMY находится шкала здоровья ваших врагов, как простых врагов, так и бос-



сов. Измеряется также в процентах и не может быть больше ста процентов. Теперь давайте разберем боевые способности вашего героя. Вы можете стрелять не только вперед, но и по диагонали вверх, для этого нажмите две кнопки движения ↑+→ или ↑+←, затем на кнопку «В». Чтобы стрелять вниз и по диагонали, надо нажать две кнопки ↓+→ или ↓+←, а затем на кнопку «В». Далее ваш персонаж практически является роботом человеческих органов, у Мерфи осталось очень мало. Но в этом есть и преимущества, робот сильнее и выносливее человека и, главное, робота можно быстро починить. После каждого успешно пройденного уровня вы попадаете в специальную лабораторию, где можете восстановить поврежденные органы робота-полицейского. Разберем этот экран поподробнее: робот-полицейский сидит в кресле, и на нем находится стрелка-указатель. Вы можете перемешать ее курсорными кнопками, выбирая части тела для лечения. В левом нижнем углу экрана на специальном экране находится выбранная вами часть тела, уровень его эффективности в процентах и количество зарядов, на которые вы можете починить робота. Один такой заряд восстанавливает десять процентов здоровья для выбранной части тела. В начале игры вам дается пять зарядов на всю игру, поэтому не тратьте все заряды сразу, после первого уровня. Правда, на некоторых уровнях можно подобрать дополнительные заряды, но всего несколько штук. Выбирайте ту часть тела, которую хотите починить, и нажимайте на кнопку «А». Чинить вы можете следующие части тела:



Голова — голова и для роботов самый важная часть тела. Если эффективность головы у вашего героя меньше 30 процентов, то на следующем уровне у вас могут возникнуть проблемы с управлением вашим персонажем. Выражается это в следующем: на несколько секунд могут поменяться функции кнопок управления, ← станет →, а ↑ станет ↓. Это очень неудобно, но это еще не самое страшное! Иногда, при сильно травмированной голове, робот-полицейский, вообще, может несколько секунд не реагировать на все ваши команды. Поэтому голову необходимо лечить обязательно!

Туловище — отвечает за броню вашего персонажа. При хорошем состоянии туловища вражеские снаряды, попавшие в робота, причиняют меньше повреждений.

Руки — отвечают за убойную силу выстрелов и скорострельность. Хотя руки разделены на правую и левую, лечатся они вместе. Например, вылечив правую руку на десять процентов, вы на столько же процентов вылечите и левую. При хорошем состоянии рук ваш робот стреляет немного быстрее и наносит на несколько процентов больше повреждений вашим врагам.

Ноги — отвечают за скорость и за высоту прыжков. При хорошем состоянии ног ваш робот идет немного быстрее, прыгает выше и дальше. Вторая по важности после головы часть тела.

После того, как вы истратите все заряды здоровья, вас спросят, хотите ли вы продолжить игру дальше, кнопка «А» или вернуться в лабораторию кнопка «А» и по-другому распределить заряды здоровья.

И, наконец, давайте разберем предметы, помогающие вам выжить в этой игре. Для того чтобы взять какой-нибудь из этих предметов, вам необходимо встать точно над ним и нажать на кнопку ↓. Далее приведен полный список этих предметов с пояснениями к ним.

Цилиндрический пузырек с буквой «Р» — подбирайте такой цилиндр на игровом уровне, вашему герою восстановят 12 процентов на счетчике здоровья.

Мерцающий цилиндрический пузырек с буквой «Р» — подбирайте такой цилиндр, в конце уровня получите один дополнительный заряд для восстановления частей тела робота.

Желтый значок оружия с буквой «W»— подобрав такой значок, вы получите одно дополнительное оружие для пистолета.



Синий значок оружия с буквой «W»— подобрав такой значок, вы получите одно дополнительное оружие для ракетницы.

Круглая канистра с надписью «FUEL» — подобрав такую канистру, вы пополните запас топлива для реактивного рюкзака.

Враги и ловушки

В этой игре не очень много разновидностей врагов и ловушек. Одни и те же враги будут преследовать вас на протяжении всей игры, отличаясь только цветом, но становясь здоровее и злее от уровня к уровню. Простой контакт вашего героя с любым врагом не приводит к потере здоровья. Если у вас возникли проблемы с врагами, тогда прочтите этот раздел с некоторыми моими советами, которые, возможно, помогут вам. Очень многие враги могут прятаться в окнах домов, канализационных люках, мусорных баках и т.д., время от времени высовываясь оттуда, стреляя по вам.

Панк с пистолетом — этот противник идет на вас по экрану, стреляя время от времени из пистолета. Когда панк выстрелит, просто присядьте, пуля пролетит у вас над головой, но будьте внимательны, подойдя к вам, этот враг может ударить вас ногой.

Панк с гранатой — этот противник обычно сидит где-нибудь повыше и закидывает вас оттуда гранатами.

Бандит с гранатометом — этот вооружен мощным гранатометом, снаряды которого причиняют вам большой ущерб. Этот противник обожает прятаться в мусорных баках и канализационных люках.

Бандит с автоматом — этот противник идет на вас по экрану и при приближении к вам выпускает очередь из автомата.

Бандит с пистолетом — этот противник идет на вас по экрану, стреляя время от времени из пистолета. По способу атаки этот противник похож на панка, только стреляет намного интенсивнее.

Охранник с автоматом — этот противник по способу атаки похож на бандита, только имеет большую броню.

Бой с боссами

В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры кроме первого вас ожидает схватка с финальным боссом уровня. Помимо финального босса, на некоторых уровнях ближе к концу игры есть еще несколько промежуточных боссов. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

Синий робот-ниндзя

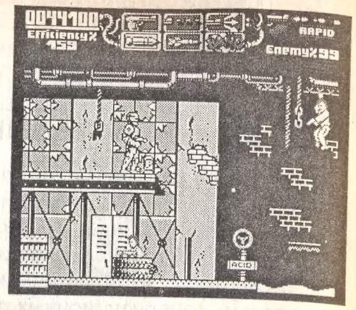


При бое с этим боссом вы не сможете использовать ракеты, так что будьте внимательны. Бой с этим боссом происходит на экране, посередине которого находится платформа, и еще одна платформа находится в правом углу экрана. Внизу под платформой находятся несколько ящиков. Робот-ниндзя атакует вас таким способом: в прыжке подлетает к вам и наносит удар мечом. Так робот-ниндзя пытается поразить вас несколько раз, затем робот-ниндзя уходит за какой-нибудь из краев экрана. Затем появляется из-за какого-нибудь края экрана и пытается снова ударить вас. Тактика боя с ним такова: становитесь на ящик или на край платфор-



мы и ждите, когда робот-ниндзя появится на экране, тогда стреляйте по нему. Когда робот-ниндзя подойдет к вам, подпрыгивайте до тех пор, пока он не пойдет к краю экрана, тогда стреляйте ему в спину. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным. Главное — быстро подпрыгивать, чтобы не оказаться рядом с роботом-ниндзя.

Уровень сложности: 4.



Второй Синий робот-ниндзя

При бое с этим боссом вы не сможете использовать ракеты, так что будьте внимательны. Этот босс как две капли похож на первого ниндзю и атакует вас таким же способом, но экран битвы с ним немного отличается. Бой с этим боссом происходит на экране, посередине которого находится движущийся транспортер и еще одна платформа находится в правом углу экрана. Запрыгивайте на край этого транспортера, нажимайте и удерживайте нажатой кнопку ← для того, чтобы не свалиться с транспортера. Дело в том, что робот-ниндзя не может запрыгнуть на движущийся транспортер! Просто стойте и ждите, пока робот-ниндзя бессильно прыгает вокруг вас, можно попытаться пострелять по нему, до тех пор, пока он не пойдет за край экрана. Тогда спускайтесь и расстреливайте его, затем запрыгивайте на транспортер. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, главное — не свалиться с транспортера.

Уровень сложности: 2.

Супертанк

Большой танк, захваченный бандитами, атакует такими способами: стреляет из дула большими снарядами, стреляет из пулеметов во все стороны и из башни высовываются три панка, которые стреляют по вам. Тактика боя с ним такова: приседайте, чтобы снаряды пролетали у вас над головой. Затем быстро уничтожайте панков, сидящих в танке, после чего проходите в правый угол экрана, там вас не достанут выстрелы пулеметов. Приседайте и расстреливайте выбегающих из-за левого угла бандитов, и когда вы их всех перебьете, вы освободите танк. При бое с этим боссом вы сможете получить несколько повреждений, так как плотность вражеского огня очень велика. Но, придерживаясь вышеизложенной тактики, вам удастся свести полученные повреждения к минимуму.

Уровень сложности: 7.

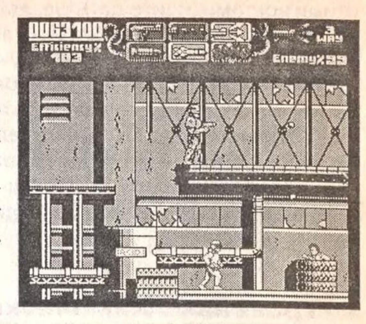
Робот-охранник

Бой с этим боссом происходит на экране, в правом углу которого расположены две платформы, одна под другой. Робот-охранник атакует вас таким способом: стреляет из пулемета вдоль экрана и стреляет ракетами во все стороны. Если к битве с этим боссом у вас осталось достаточно самонаводящихся ракет, то действуйте так: быстро проходите по экрану и садитесь у двери, нарисованной на заднем плане экрана. Спокойно сидите, все выстрелы робота-охранника пролетят у вас над головой, и стреляйте самонаводящимися ракетами. Если у вас кончились ракеты, вставайте и добивайте робота пистолетом. Если у вас мало ракет, то действуйте так: запрыгивайте на верхнюю платформу, выстрелы из пулемета пролетят под вами, опасаться следует только ракет, летящих вверх экрана. Перепрыгивайте через них и стреляйте вниз по роботу-охраннику. Таким способом также довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным.

Уровень сложности: 5.



Прохождение

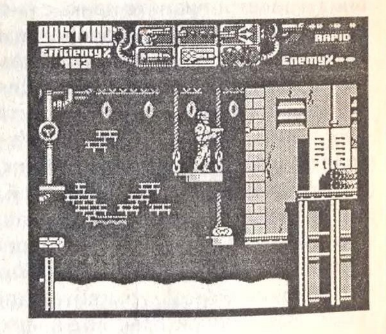


На протяжении всей игры вы должны двигаться слева направо, поэтому, если специально не указано направление движения, идите направо. Игра разделена на несколько уровней, на которых вам предстоит уничтожать разнообразных врагов. На каждом уровне количество атакующих вас врагов строго ограничено, поэтому не бегите, а спокойно уничтожайте всех встречаемых врагов. В конце уровня вас атакует какой-нибудь монстр — босс этого уровня. За каждым уровнем следует экран ремонта вашего робота.

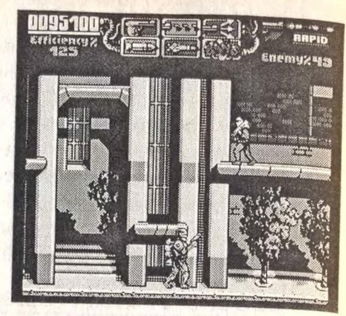
Уровень 1. Уничтожение банды панков

На этом уровне вы должны спасти мирный город от терроризирующей его банды панков.

В начале уровня сразу же приседайте и расстреливайте панка с пистолетом. Затем подождите, пока панк с пистолетом не спрячется в окне, тогда подходите к нему на линию стрельбы, поднимайте пистолет вверх и ждите, пока он не появится снова. Когда появится, расстреливайте его и идите дальше. Из мусорного бака высунется бандит с гранатометом. Присядьте, выстрелы пролетят над вами, затем дождитесь, когда бандит снова высунется, и расстреляйте его. Идите дальше, на платформе вверху экрана ходит бандит с автоматом, а в окне сидит панк с пистолетом. Поэтому заранее поднимайте пистолет вверх и идите вперед, интенсивно стреляя. За этими врагами вас сразу же атакует панк с пистолетом, приседайте и расстреливайте его. За этим врагом вас опять атакуют бандит с автоматом и панк в окне дома. Разобравшись с этими врагами, потихоньку продвигайтесь вперед, так как на платформе, где сидели ваши враги, находится пузырек здоровья, но просто с земли на платформу не запрыгнуть. Запрыгнуть на платформу можно с ящиков, стоящих под платформой, но если вы уйдете далеко вправо, пузырек скроется за краем экрана, и вы не сможете его взять. Спускайтесь вниз и идите дальше, вы увидите значок оружия, который охраняют два панка. Уничтожайте их, берите значок и идите дальше. На вас нападет еще один панк, расстреливайте его и идите дальше, около двух ящиков с платформы вверху экрана атакуют два бандита с автоматом, расстреливайте их и идите понизу экрана дальше. Вы увидите пузырек здоровья, но когда вы подойдете к нему, на вас нападет панк, а сверху платформы вас начнет обстреливать бандит с автоматом. Расстреляв панка, подпрыгивайте и в прыжке стреляйте по ногам бандиту. Разобравшись с этими врагами, осторожно идите дальше, так как из окна вас начнет обстреливать панк. Дождитесь, пока он не спрячется в окно, поднимайте пистолет, становитесь на линию стрельбы и расстреливайте его. Разобравшись с этим врагом, идите дальше, около ящика вас атакует панк с пистолетом, уничтожайте его и идите дальше. Из мусорного бака вылезет бандит с гранатометом, а с платформы вверху экрана вас атакует бандит с автоматом. Разобравшись с этими врагами, осторожно идите дальше, из окна вас атакует панк с пистолетом, а из мусорного бака вылезет еще один панк с пистолетом. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, из мусорного бака вылезет бандит с гранатометом. Расстреляв бандита, идите дальше, на вас нападет панк с пистолетом, уничтожайте его и идите дальше. Около двух ящиков вас атакует еще один панк с пистолетом, на платформе вверху экрана появится бандит с автоматом, а из окна вылезет панк с гранатой. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют два панка с пистолетом. Разобравшись с



этими врагами, идите дальше, вы попадете к логову панков, где вам предстоит перебить оставшуюся банду. Как только вы выйдите на экран, сразу же уничтожайте бандита с гранатометом, сидящего в мусорном баке. Затем расстреливайте панка с пистолетом и уничтожайте панка с гранатой в окне. Затем присядьте и расстреливайте панков с пистолетами, выбегающих на вас справа и слева. Когда вы перестреляете всех врагов, вы успешно пройдете весь уровень. Отправляйтесь в лабораторию для починки, после чего вы попадете на второй уровень.



Уровень 2. Химический завод

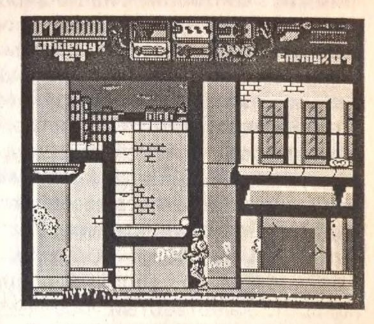
На этом уровне обратите внимание на зеленую жидкость — это кислота. Если вы туда упадете, ваш герой очень быстро потеряет все здоровье.

В начале уровня расстреливайте бандита с пистолетом, спускайтесь вниз и запрыгивайте на платформу слева. На платформе долго не стойте, иначе она обвалится, и вы упадете в кислоту. С платформы прыгайте влево на уступ, где лежит значок оружия, берите его, прыгайте обратно и идите дальше. Вы увидите большие круглые блоки, висящие перед платформой, тогда подходите к блокам, уничтожайте бандита с пистолетом, затем запрыгивайте на блоки и стреляйте по ногам охраннику, бегающему по платформе. Уничтожив охранника, запрыгивайте на платформу и идите по платформе дальше. Перепрыгивайте на соседнюю платформу, на которой уничтожайте панка с гранатой, затем идите дальше. На краю платформы берите пузырек здоровья и расстреливайте панка с пистолетом вверху экрана. Затем дождитесь, когда бандит с автоматом, сидящий между шин, не спрячется вниз, тогда прыгайте вниз. Затем быстро запрыгивайте на маленькую платформу, с которой быстро прыгайте, иначе платформа обвалится, на большую платформу. Стоя на краю большой платформы, расстреливайте панка с пистолетом, затем становитесь на правый край платформы, с которого прыгайте вниз на землю. Оказавшись на земле, запрыгивайте на движущийся транспортер, на котором стойте и ждите, пока он не отвезет вас направо. Тогда с края транспортера расстреливайте панка с пистолетом, а затем прыгайте на небольшой блок, висящий над кислотой. С этого блока прыгайте на соседний, где берите значок оружия, затем становитесь на самый край блока и прыгайте направо на транспортер. С правого края транспортера прыгайте вниз на землю и идите дальше. Вас атакует первый босс — Синий робот-ниндзя. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над ним не забудьте взять пузырек здоровья, затем идите дальше. Запрыгивайте на платформу, с которой расстреливайте панка с гранатой, затем спускайтесь вниз и расстреливайте панка с пистолетом. Идите дальше, вы увидите пузырек со здоровьем, но его не взять, так как над ним сидит бандит с автоматом и без перерыва стреляет. Переключайтесь на самонаводящуюся ракету и стреляйте, ракета сама уничтожит бандита. Разобравшись с бандитом, идите дальше, запрыгивайте на транспортер с правого края платформы, прыгайте на блок, висящий над кислотой, и расстреливайте панка с гранатой. Под этим блоком висит еще один поменьше, на котором лежит значок оружия. Чтобы его взять без потери здоровья, действовать надо так: с самого края большого блока прыгайте направо на землю, затем разворачивайтесь, прыгайте налево и вниз на маленький блок. Взяв значок, прыгайте вверх на большой блок, с кото-





рого прыгайте опять на землю и идите дальше. Как только вы увидите платформу, сразу же садитесь и стреляйте, так как на платформе сидит охранник с автоматом. Затем запрыгивайте на эту платформу, уничтожайте панка с гранатой и идите дальше. С края платформы расстреливайте панка с пистолетом и запрыгивайте на платформу, висящую над кислотой. С самого края этой платформы прыгайте направо на маленький транспортер, с которого прыгайте на землю. Расстреливайте панка с пистолетом и запрыгивайте на платформу, с которой прыгайте на транспортер. С края транспортера уничтожайте охранника с автоматом, бегающего по соседней платформе. Разобравшись с охранником, идите по платформе дальше и запрыгивайте на небольшой блок, где лежит пузырек здоровья. Затем расстреливайте двоих бандитов с автоматами, прячущихся среди шин. Разобравшись с ними, пройдите немного вперед, переключайтесь на самонаводящуюся ракету и уничтожайте охранника с автоматом, сидящего вверху экрана. Затем подходите к транспортеру и уничтожайте охранника с автоматом, бегающего по платформе вверху экрана. Разобравшись с охранником, прыгайте на транспортер, затем на другой, где берите мерцающий пузырек здоровья. Затем запрыгивайте на платформу, с которой прыгайте вниз на маленькую платформу, с которой быстро прыгайте направо на землю. Переключайтесь на самонаводящуюся ракету, с помощью которой уничтожайте охранника с автоматом и панка с пистолетом. Уничтожив этих врагов, идите дальше, вы попадете к бою со вторым боссом — синим ниндзей. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над ним отправляйтесь в лабораторию для починки, после чего вы попадете на третий уровень.



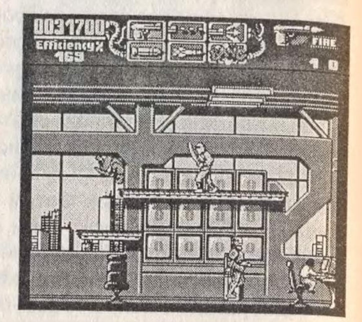
Уровень 3. Уничтожение супертанка

На этом уровне вам необходимо добраться до большого танка, захваченного бандитами. Время от времени по экрану пролетают большие снаряды — это выстрелы танка. Будьте осторожны, не стойте у них на пути. Также на этом уровне роботу-полицейскому дается реактивный рюкзак. Это такое устройство, крепящееся на спине робота, состоящее из двух небольших реактивных двигателей, с помощью которых ваш герой сможет летать. Теперь вместо прыжков ваш герой сможет летать. Нажимайте и удерживайте нажатой кнопку «А» и робот полетит вверх, используйте кнопки ➔ и ⬅ для полета вправо и влево. Только очень много не летайте, у рюкзака быстро кончается топливо, а так как прыгать вы не можете, вам будет просто не пройти через пропасти.

В начале уровня уничтожайте панка с гранатой, затем взлетайте и берите значок оружия. Залетайте на платформу, где уничтожайте троих бандитов с автоматами. Идите по платформе дальше и уничтожайте панка с гранатой, спрятавшегося на балконе дома. Затем спускайтесь на нижнюю платформу, где берите значок оружия. Затем быстро бегите дальше, за забором сидят два панка с пистолетами, а в люке прячется бандит с гранатометом. Просто бегите вперед и, когда бандит с гранатометом высунется, взлетайте и летите дальше. Залетайте на платформу, по которой идите дальше, и с конца платформы расстреливайте бандита с автоматом на соседней платформе. Затем спускайтесь на одну платформу вниз и берите канистру с топливом. Затем залетайте на платформу и идите по ней дальше. С края платформы взлетайте и летите по самому верху экрана дальше до другой платформы. На этой платформе уничтожайте двоих панков с пистолетом, прячущихся за забором. С края этой платформы уничтожайте двоих панков с гранатами и бандита с гранатометом. Проще всего это сделать самонаводящимися ракетами. Идите понизу до платформы, на которую и залетайте. На этой платформе уничтожайте



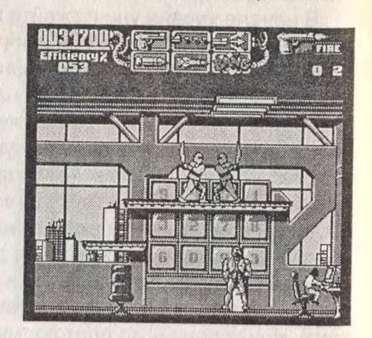
бандита с автоматом и идите дальше. Перелетайте на соседнюю платформу, с которой расстреливайте панка с пистолетом, прячущегося за забором. Затем уничтожайте двоих бандитов с автоматами на соседней платформе, после чего спускайтесь вниз и берите значок оружия. Затем понизу идите дальше, по дороге уничтожайте бандита с автоматом и берите еще один значок оружия. Затем взлетайте на платформу вверху экрана, на которой уничтожайте бандита с автоматом. Идите по платформе дальше, уничтожайте панка с пистолетом и спускайтесь вниз. Идите понизу дальше, уничтожайте бандита с автоматом и перелетайте через пролом в полу. За проломом быстро бегите дальше, вы попадете к бою с супертанком. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над ним отправляйтесь в лабораторию для починки, после чего вы попадете на четвертый уровень.



Уровень 4. Здание корпорации

После освобождения захваченного супертанка возвращаемся обратно к зданию корпорации, чтобы, наконец, положить конец безобразиям. Обратите внимание на большие проломы в асфальте, если вы туда упадете, сразу же погибнете. Также обратите внимание на небольшие желтые шарики, лежащие на экране, когда вы подойдете к ним, они взрываются, разлетаясь осколками в три стороны. Но вы можете уничтожить такие шарики метким выстрелом.

В начале уровня сразу же уничтожайте панка с пистолетом и бандита с пистолетом, за которым берите значок оружия. Идите дальше налево, перепрыгивайте через пролом в асфальте и запрыгивайте на платформу. На платформе уничтожайте панка с гранатой, прячущегося за забором. Затем перепрыгивайте на соседнюю платформу, где уничтожайте панка с пистолетом, прячущегося за забором. Затем с края платформы уничтожайте бандита с автоматом на соседней платформе, затем запрыгивайте на эту платформу. Идите по платформе дальше налево и с края платформы прыгайте вниз. Перед вами будут три желтых шарика, подходите к ним и, когда они взорвутся, быстро отпрыгивайте назад. За шариками будет платформа с двумя бандитами с автоматом и желтым значком. Расстреливайте бандитов, затем расстреливайте желтый шарик, лежащий на маленькой платформе. Затем осторожно проходите вперед, чтобы значок не скрылся за краем экрана, запрыгивайте на маленькую платформу, а затем на большую платформу, где берите значок. Идите дальше, запрыгивайте на верхнюю платформу, на которой уничтожайте два желтых шарика, затем идите по платформе дальше. Встаньте на краю платформы, желтый шарик, лежащий под ней взорвется, не причинив вам вреда. Тогда прыгайте вниз, расстреливайте бандита с пистолетом и идите дальше. Вас атакуют сразу три врага: бандит с гранатометом, сидящий в люке, бандит с автоматом, бегающий по платформе и панк с гранатой, сидящий за забором. Перепрыгивайте через бандита с гранатометом и запрыгивайте на платформу с бандитом. Расстреливайте его, затем расстреливайте панка за забором. Идите по платформе дальше и с левого края платформы уничтожайте двоих панков с пистолетами, сидящих за забором. Затем постарайтесь, с края платформы уничтожить бандита с гранатометом, прячущегося в люке. Затем спускайтесь вниз, быстро расстреливайте бандита с пистоле-

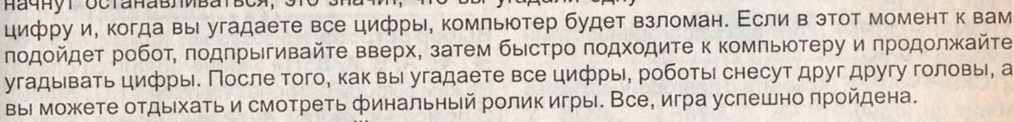




том и бегите дальше. Уничтожайте бандита с автоматом на платформе вверху экрана, затем расстреливайте желтый шарик на платформе внизу. Запрыгивайте на платформу, где бегал охранник, и берите значок оружия. Затем запрыгивайте на соседнюю платформу, где уничтожайте двоих бандитов с автоматом. С края этой платформы расстреливайте панка с пистолетом, прячущегося за забором. Постарайтесь также уничтожить бандита с гранатометом, прячущегося в люке, затем спускайтесь вниз и идите дальше. Расстреливайте панка с гранатой, спрятавшегося на балконе, и запрыгивайте на большую платформу. На этой платформе уничтожайте двоих бандитов с автоматами и идете дальше. Расстреливайте два желтых шарика, лежащие на краю платформы и спускайтесь вниз. Идите дальше, перепрыгивайте через желтый шарик и понизу экрана идите дальше влево. Вас ожидает бой с боссом этого уровня — роботом-охранником. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над ним отправляйтесь в лабораторию для починки, после чего вы попадете на пятый уровень.

Уровень 5. Главный компьютер

Этот последний уровень игры очень необычный. Вам предстоит уничтожить главный компьютер корпорации «OCP». На уничтожение компьютера вам дается пятнадцать секунд, так что действовать надо очень быстро. Охраняют компьютер два робота-ниндзи, но если вы будите с ними сражаться, вы не успеете в отведенный срок. Но когда вы уничтожите компьютер, роботы выйдут из-под контроля и начнут сражаться друг с другом.



В начале уровня быстро бегите направо, подходите к компьютеру и нажимайте на кнопку вверх. Цифры на мониторах начнут останавливаться, это значит, что вы угадали одну цифру и, когда вы угадаете все цифры, компьютер будет взломан. Если в этот момент к вам подойдет робот, подпрыгивайте вверх, затем быстро подходите к компьютеру и продолжайте угадывать цифры. После того, как вы угадаете все цифры, роботы снесут друг другу головы, а вы можете отдыхать и смотреть финальный ролик игры. Все, игра успешно пройдена.

Congratulations!!! Поздравляем!!!

Автор описания Николай РАХЛЕЕВ

1942

Пароли этапов: 7G117, EGO13, E4113, ZDIIX, IRIID, TY2NU.

Пароли миссий: 2 : 73Q17;
3: E3QG3; 4: L3QG3;
5: S3QG3; 6: Z3QG3;
7: 13QG3; 8: P3QG3;
9: W3QG3; 10: 33QG3;
11: A3QG3; 12: H3QG3;
13: U3QG3; 14: 53QG3;
15: K3QG3; 16: F3QG3;
21: M3QG3; 22: R3QG3.

1945

Чтобы поставить CONTINUE нужно зажать «START», «Turbo-A», «B».

3 EYES

Пароль для продолжения приключений: TAXANTAXAN.

А если и этого мало, тогда наберите пароль: FINALSTAGE.

1) ONAPPMBPPF (Комната с драгоценностями в конце 1 игры).

2) CKBPPAAPEE (Комната с драгоценностями в конце др. игры).

3) GBCPHAAHAD (Дом Рут).

ABADOX

Неуязвимость и все оружие. Нажмите A, A,B, B, A, B, START. Как только игра начнется, еще раз нажмите START (пауза). При снятии паузы вы обнаружите, что вооружены всеми видами оружия.

ADDAMS FAMALY 2: PUGSLEY`S SCAVENDER HANT

Самый полный участок игры – комната в доме на втором этаже. Чтобы войти, встань точно посередине между дверями и нажми ↓ – очутишься в комнате с сердцем и тремя жизнями. Встань над дверью, забравшись по лестнице, и нажми ↑ – попадешь в другую секретную комнату.

Пароль последнего уровня. Введи "6R2KK" и ты начнешь игру с Фестером, Средой, Гомесом и Бабушкой. Чтобы закончить игру, войди в среднюю дверь на первом этаже. Там предстоит схватка с финальным боссом. Победишь – считай, что игра пройдена.

Вместо паролей. В разделе "PASWORD" пять раз набери B. Появится надпись "ERROR". Начинай игру, не обращая внимания на это сообщение об ошибке.

ADVENTURE ISLAND

Продолжение игры. Дойдите до самого конца зоны 1 – 4. Сразу перед знаком G спрятано яйцо, разбив которое, обнаружите Пчелу. С пчелой вы можете бесконечно долго продолжать игру, нажимая одновременно: →, START. Уничтожьте противника ударом по голове. Голова исчезнет. Нажмите паузу, и голова следующего врага появится на туловище только что убитого.

ADVENTURE ISLAND 2

Выбор острова. На заставке нажмите: →, ←, →, ←, A, B, A, B. На экране появятся слова: Режим выбора острова (World SELECT Mode). С помощью кнопок ↑, ↓ выбирайте остров, на котором хотите играть.

ADVENTURE ISLAND 4

Пароль на третий этап:
9SFT-JT-VZ.

ADVENTURES OF DINORIKI

Продолжение игры: на заставке, удерживая кнопку ↑, нажмите START.

ADVENTURES OF LINK: ZELDA II

Чтобы сыграть с более сильным героем, сыграйте всю игру с любым героем. Затем начните игру вновь с тем же героем до того момента, пока он не доберется до первого дворца. Когда ваш герой

положит драгоценность в статую и его очки начнут расти, нажмите START. Затем на втором дж. одновременно нажмите A, ↑. Теперь можно сохранить игру, но выбрать другого героя. Ваш новый персонаж получает все очки, заработанные старым героем. То же самое нужно проделать и во втором дворце. Если Линк получает волшебное заклинание и перчатку, он может отправиться во второй, третий и пятый дворцы. Используйте волшебное заклинание, одновременно нажав кнопку A, ←, →.

ADVENTURES OF LOLO

Этаж 5 Комната 5 – CMZJ
Этаж 7 Комната 4 – DCYT
Этаж 8 Комната 5 – DLYK
Этаж 9 Комната 2 – DPYH
Этаж 10 Комната 3 – GZVY
Этаж 10 Комната 5 — VHTK

ADVENTURES OF LOLO 2

Пароль последнего уровня: VQTD.

Пароли четырех тайных комнат:

1) PROA ; 2) PROB ;3) PROC ; 4) PROD

Пароли уровней

Этаж 4 Комната 5 – HHKK;
Этаж 5 Комната 2 – HBKM;
Этаж 6 Комната 4 – HJKR;
Этаж 7 Комната 4 – QHDK;
Этаж 8 Комната 1 – QVDT;
Этаж 9 Комната 3 – QYDL;
Этаж 9 Комната 5 – QJDR;
Этаж 10 Комната 2 – QDDQ;
Этаж 10 Комната 4 – VPDP;
Этаж 10 Комната 5 – VHTK.

ADVENTURES OF LOLO 3

Чтобы пропустить первые два уровня и попасть сразу в третий уровень, необходимо ввести пароль : 2222 2222 2222 2222.

После того как вы ввели пароль, хватайте яйцо и ключ, сделайте мост из радуги и направляйтесь в третий уровень.

Пароли уровней

2) CB1M Y9HZ JH11 KNJP;
3) 22CN JPVK 8Z63 429M
4) BMS+ L1FF PBYN 9SF5;
5) N4QG 8VNS WS6H YWW8
6) 12P4 GP2B 9TGR QZW3;
7) NS5V CDF4 L6B7 2+BY
8) 3PD5 8VYR WDDZ 1LDF;
9) V4Y3 23G1 5J3+ JNDN
10) 24RD TSRT HG3V H4QS;
11) NDRJ S8RS HVWW CK8B
12) D4+D 1RRF CMDT +21Q;
13) M3SB 78FD 932B 326B
14) ZGNY PTRS +QTZ 3QSV;
15) 1HRR PR1B 946W TFKZ
16) QKKH SQ53 6DP3 NJ+6

ADVENTURES OF ROCKY & BULLWINKLE AND FRIEND

Пароль секретных возможностей. Начав игру, нажми на втором джойстике B, A, A, START, A, B, A. Помни что, получив секретные возможности, ты не сможешь прыгать.

ADVENTURES IN MAGIC KINDOM 2

Пароли уровней

2 – BLNK; 3 – MMC!; 4 – PHXY;
5 – GTRS; 6 – BCHK; 7 – HCVX; 8 – VZLJ.

ADVENTURES OF RAD GRAVITY

Пароль планеты TELOS:

1$2N0K!C5530FWMX7$NS.

ADVENTURES OF ROCKY AND BUII INKLE (THE)

Начав игру, на втором джойстике нажмите **B, A, A, START, A, B, B, A.**

AFTER BURNER

Когда появится экран окончания игры, одновременно нажмите кнопки A, B и SELECT.

BATMAN 2

Пароли уровней

1-1 – LPRZ; 2-1 – NMLL; 3-1 – LGZQ;
4-1 – GNXF; 5-1 – QGVN; 6-1 – FFHG;
7-1 – GPZT; 1-2 – MDRR; 2-2 – NWKL;
3-2 – GPTW; 4-2 – KHCN; 5-2 – WBZT;
6-2 – CKQG.

BATMAN 4

1-2 DRR; 2-1 NMLL;
2-2 NWKL; 3-1 LGZQ;
3-2 GPTW

BATMAN RETURNS

Пароли уровней

1-й -Y958 65 B872 26;
2-й -6114 21 79Z4 23
3-й-BD7X 82 Y331 99;
4-й -2D7X X7 YD69 4!
5-й-8Y7D XZ 1894 4!;
6-й -DY7Z XZ 2BDY 4B
7-й-*21!61 X**3 26;
8-й -647* XZ 2Z64 *X
9-й-*21X 69 X9*3 79;
10-й-4!5* !5 *242 79
11-й-263X 8B Y926 XX;
12-й-4!5* !D *847 *Y
13-й-4!53 !3 *D4Z 9Z;
14-й-4!53 !D *348 3*
15-й-6Y75 XZ 2164 D2;
16-й-431Z 61 ***9 5D
17-й-6731 8B 2427 2*

Пароль бессмертия: BB55*6 4515 15

Дополнительные 9 жизней:

– в экране OPTIONS выделить REST;
– на джойстике 2 набрать: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A
– на джойстике 1 выбрать кол-во жизней.

BATTLE-CITY

На заставке после выбора героя нажмите:
↓+START – семь жизней
↑+START – десять жизней.

BATTLE ROAD

2 – BEAUTIFUL! 5 – EXISTING!
3 – CHARMING! 6 – FANTASTIC!
4 – DREADFUL! 7 – GREAT!

BATTLE SHIP

Пароли уровней

3-4 –5289 5-1-8004
6-1-1553 3-5-4174
5-2-5529 6-2-7850
4-1-3500 5-3-4524
6-3-5669 4-2-3642
5-4-4797 6-4-9381
4-3-4412 5-5-9376
6-5-9374 4-4-3379
Финал—1992 7-1-4653
8-1-5617 7-2-5012
8-2-5036 7-3-8831
8-3-6297 7-4-9457
8-4-8629 7-5-6098
8-5-8397

BATTLETOADS

Выход на 3 уровень. Необходимо после того, как вы начнете игру, убить двух монстров, которые нападут на вас. И когда перед вами появится сгусток энергии, войдите в него.

5 дополнительных жизней. На заставке нажмите ↓, A + B.

BATTLETOAD 3

Чтобы получить наибольшее количество дополнительных жизней, идите на уровень 2, хватайте птицу и бейте заросли и птиц, падающих сверху экрана.

Переход с 1-ого уровня на 3-ий: первый переход расположен на 1 уровне, где вы столкнетесь с первыми двумя Свиньями Психо. Сначала ударьте левую Свинью, потом бегите и бейте вторую Дубинкой Боевой жабы. Бегите на вспышку белого света.

Из 3-его уровня в 5-ый: второй переход расположен на мотоциклетной дорожке 3 уровня.

Когда вы достигнете пятой дорожки, разбейте свой мотоцикл о десятую стену.

Из 4-ого уровня в 6-ой: в ледяном мире 4 уровня, в последней зоне вам встретятся несколько падающих платформ. Прыгайте вверх и вниз на первую платформу. Она вроде бы начнет падать, но внезапно унесет вас к верхнему краю экрана. Появится свет. Прыгайте в него, и он перенесет вас в 6 уровень.

Из 6-ого уровня в 8-ой: чтобы достичь этого перехода, вскарабкайтесь по первой змее (с оранжевыми и красными полосками) во второй змеиной секции. Бегите вправо от змеи и приземлитесь на платформу, где покажется свет.

Чтобы набрать жизни, нажмитеодновременно ↑+ START (несколько раз)

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Пароль выбора 5 жизней: A,B,↓,START.

На некоторых картриджах работает выбор уровня – при выборе персонажа нажми ↑ + TurboB. Другой вариант: на титульном экране нажми ↓,↑↑↓, A, B, B, A.

Дополнительные жизни. Поставьте 2 players – А. После старта игры разделайтесь с первыми соперниками и возьмите напарника на руки. Увидев противников, оставьте его и разберитесь с врагами, затем снова его поднимите. По пути бейте яйца. Выбив 2 жизни, лупите друга до смерти. Выберите Continue, и так до тех пор, пока не кончаться «продолжения». Будет проще, если вторым игроком будет управлять ваш товарищ, но при этом не будет трогать жизни. Этим вы избавите себя от таскания друга-бойца.

BAYOU BILLY

100 патронов: пройдите раздел стрельбы в режиме практики и переключитесь на обычный режим, не отключая сеть.

Бонус Сырое мясо: пройдите этап *уличного боя* в режиме практики и переключитесь на обычный игровой режим.

BEE 52

Начать с четвертого уровня можно, выбрав левую дверь из предложенных и забравшись в последний слева цветочек. А если на экране с надписью “Bee 52:Get Ready” нажать →, A, B, A, B, START, героем будет Джуниор.

BEST OF THE BEST

Пароли уровней

TSONG PO	98HILBBCW;
WOODMAN	POG9QBBCR;
LEE BLANC	3CHFSBBCK;
WATAHAB	BZGPTBBCK;
IWANOFF	RXQ□TIVBH4;
THE LORD	PZQB□4BHF;
CHANLEE	GLF□8BHQ;
GOLDMAN	GLF4□$BHQ;
FLIMRICK	8P8O□□GG2;
ELMUTT	NT90□□HC;
FURNARI	2LDQ□□861;
GONZALES	4N943□GHQ;
SIMPSON	CQFQ□$H□;
COGNER	4$KW□□□ZR.

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

F8MRG89C5 – неуязвимость;

4 @KW*ZR** – последний бой

BIG FOOT

Каждый ремонт машины требует 500$. На маршруте разбросаны призы: деньги, баллончики с ускорителем и даже пила, позволяющая изуродовать машину соперника. Предмет, появившейся в нижней части экрана в твоем квадрате, можно использовать, нажав B. Кнопка A позволяет использовать баллончики с ускорителем. Попеременно нажимая ← и →, можно регулировать режим работы мотора.

Если ты – начинающий гонщик, выбери режим для двух игроков.

CALIFORNIA GAMES

Занятный сборник экстремальных игр истинных калифорнийцев – серфинг, трюки на мотоциклах, скейтборд, ролики...
Для трюков на мотоцикле в прыжке жми ↑, ↓ (полный оборот в горизонтальной плоскости), назад (обратное сальто) или вперед (подпрыгнуть на переднем колесе), либо на земле назад (езда на заднем колесе), но не переусердствуй. Суперускорение дает кнопка **SELECT** вкупе с кнопкой А поодиночке – быстрый тормоз. Если же SELECT работает еще и в турбо-режиме, то при зажатом ↑ ты быстро наберешь уйму очков.

CAMP ORC (THE)

1 уровень: когда будете взбираться на холм, присядьте и стреляйте серебряной пулей в оборотня. Жуков-камнеедов расплавьте лучом света. Взорвите бомбой стену. Появится буква (W). Это проход на следующий уровень. Букву растопите лучом света.

2 уровень: чтобы перейти водопад, пустите вход световой луч. Он осушит водопад. Затем заройтесь в землю **SELECT**+↓. Так вы спасетесь от ядовитого тумана. Против дракона примените топор **SELECT** + →. В суперробота стреляйте, когда его биополе будет мигать – 3 ракеты, 2 бомбы. Убив робота, возьмите алмаз жизни.

3 уровень: уязвимое место протоплазмы – большое отверстие в центре. В это отверстие нужно пустить молнию и бросить бомбу. В конце игры разрушьте стену торпедой, откройте клетку ключом Turbo A и A, взорвите дверь бомбой и зайдите в пещеру. Закованную в кандалы принцессу освободите с помощью ключа. Когда на стене высветиться (W), нажмите **START**.

CAPTAIN PLANET

Пароли уровней

2 – 763754	3 – 955783	4 – 637511
5 – 148574	6 – 786565	7 – 920272
8 – 799274	9 – 344551	10 – 829443

Финал – 506210

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

Пароли уровней

1-2 – 763754	2-1 – 955783	2-2 – 637511
3-1 – 148574	3-2 – 786565	4-1 – 920272
5-1 – 344551	4-2 – 799274	5-2 – 829443

CAPTAIN SKYHAWK

Пароль перехода на другой уровень:
А, В +↑. Чтобы уничтожить вражескую базу, найдите в правой стороне экрана плоский утес, сохраняйте высоту и сделайте два оборота бочкой,чтобы достичь вершины. Чтобы выровнять высоту, нажмите ←. Теперь летите вдоль вершины утеса до босса.
Неуязвимость:↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓,-←, ↑, →, ↓, ←.
9 жизней: A+↓.

CAPTAIN MAGIC SOCCER 3

Код второй игры: LLKGMFONI

CASINO KID

1. Blakjack	5GOGOOOC74
2. Blak jack, покер	EOQCOCXCC4
3. Рулетка	CAHCIYXFJL
4. Финал	CRDV5YYYGG

CASINO KID 2

Пароли
5G0G0 00C74 – поражение J. Nagule и 300 $
E0QC0 CXCC4 – все “Black Jack”, два покера и 12.400$;
CAHC1 YXFFJL – останется одна рулетка, а у тебя 41500$
CRDV5 YYYGG – ТЫ КОРОЛЬ Лас-Вегаса!

Фразы крупье на рулетке и выигрышные ставки:

Rie Lenka, Китай (China)
“I may hit 00, or I may not” – на 00, 1 или 27
“How about the Black or the Red?” – на черное



"Try Twelve" – на нечетное (Odd) и на вторую дюжину (2nd 12)
"Have you tried Twelve?" – на нечетное и красное
"What I say is very helpful!" - на красное и третий ряд (3rd row)
"Watch the Weel, not the layout" – 0, 2, 28
"I`ll hit the first twelve" – на третью дюжину (3rd 12)
"Think Kid, think!" – на черное
Paul Kieton, Великобритания
"I don`t like black cars" – на черное
"Well, well, well" – на вторую дюжину, красное и четное (even)
"I can read you very well" – на третий ряд, красное и четное
"Teasing? No way!" – на 0, 2, 28
"Don`t get too excited" – на первую дюжину и нечетное
"You get excited and lose it all" – на нечетное
"How old are you?" – на первую половину (1...18)
"I may land on 00. Do you believe me?" – на 00, 1, 27
"I cannot be defeated by you" – на третью дюжину.
Abu Ganzil (Индия)
"I am always the winner" – на нечетное и красное
"It will be a full moon tonight" – на 0, 5, 6
"I`ll bet it`s odd. Do you believe me" – на четное
"How about trying Even" – на нечетное

CASTLEVANIA

Неограниченное количество сердец, монет, мешков и некоторых видов оружия: найдите лестницу и бегайте по ней вверх и вниз, заставляя экран переключаться.

CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST

Чтобы найти лифт, Саймон должен выбрать кристалл.
Чтобы пересечь озеро Юба , держите *синий кристалл* и встаньте на колени, пройдя в тайный ход. Чтобы преодолеть утесы Деборы, держите *красный кристалл* и опуститесь на колени. Вихрь унесет вас. Когда достигнете последнего непреодолимого озера, снова выберите *красный кристалл* и встаньте на колени. вы найдете еще один тайный проход.

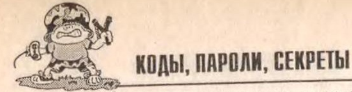
Выбор этапов
SVOU-IH25 OLWW V7CE – дворец, где находится кость Дракулы
RQN5 HQ34 JK7V Y6BT – дворец, где находится сердце Дракулы
UKLT FEZ2 TIXL RWAV – дворец, где находится глаз Дракулы
TQNJ HS14 ZK7V 66JI – дворец, где находится ноготь Дракулы
ZGLL FOZ2 XEIXYW13 – дворец Castlevania
OFIT M5QX IP5S QBQA – кость, кнут-цепь и голубой кристалл
SZMH QXEI 5PXW UESE – сердце
TIRN DYDZ 405V 81B 1 – ноготь, кнут огонь и красный кристалл
MLIE WUCW VNKU SCBC – обруч с крестом
Чтобы получить все необходимое: POSELRBVU2DTUNIZ или RIG7NVFXE45V07BT

CASTLEVANIA 3

Начать игру с 10-ю жизнями: введите в качестве имени героя «HELP ME» с любым паролем.
10 жизней и Алукард: B1H, A2H, C3H, A4C, B4C,D4H
10 жизней и Грант: A2C, C3C, A4H, B4C, D4C
10 жизней и Сифа: B1H, D1W, A2W, C3W, A4C, B4C, D4H

Выбор этапов
Башня с часами: AIW, B1H, B2H, D2W,C3W
Лес: A1C, DIW, B2H, D2H, C3W
Корабль-призрак: A1C, B1H, DIW, B2H, D2H, C3W
Болото: BIW, CIW, C2W, D2W, B3W, D3C, A4H, C4H
Проклятая башня: DIW, A2C, B3W, C3H, A4W, B4W, D4H
Проклятые ворота: BIW, DIW, A2W, C3H, A4H, B4W, D4H
Пещеры, часть 1: C2W, D2C, D3H, A4C, C4C
Пещеры, часть 2: A1H, BIW, DIW, B2H, D2C, A3W
Затонувший храм: A1H, B1C, B2C, D2C, A3W, C3H

Пароли уровней
1) A2H, C3H, A4C, B4H, D4C
2) DIW, C3H, A4W, B4H, D4H



3) BIW, C2C, D2W, B3W, D3H, A4H,C4H
4) CIW, C2C, D2C, D3H, A4C, C4H
5) DIW, A2W, C3C, A4W, B4C, D4H
6) A2W, B3W, C3C, A4C, B4C, D4C
Второе расследование: AIW, BIW, DIW, B2H, D2H, A3W,C3H, C4W, D4H

CHASE H. Q.

Выбор этапов. На заставке с надписью "**Press START**"нажимайте ↓ + **SELECT** + **START** + **A** + **B**, пока под словом "**Score**" не появиться число 11. Теперь, нажимая на A или B, можете выбирать этап.

CHIP & DALE

Бессмертие – обоим: если вы играете вдвоем (Чип с Дейлом), то, чтобы Вжик приносил бессмертие обоим, Чип должен взять Дейла на руки. Или наоборот.

CHIP & DALE 2

Вы можете выбрать порядок следования трех уровней. При появлении картинки с башней не нажимайте кнопки и через определенное время включится режим выбора уровней. Добавить жизни можно одновременным нажатием **START**+↑.

CHIP & DALE 3

Выбор уровня: на джойстике 2 нажать одновременно все кнопки и нажать ↑>↓.
Бессмертие: на заставке держать кнопку A и не отпуская ее, нажать **START** на 2 джойстике.

CIRCUS-CHARLIE

На первом этапе, на отметке 50 м (см. число внизу экрана), нужно пять раз перепрыгнуть через огонь (вперед – назад). Тогда появится монетка в 5 тысяч. Набрав 20 тысяч, получите «жизнь»; 60 тысяч – еще одну «жизнь». На третьем этапе, прыгая через один мяч, вы получите дополнительные монеты. Четвертый этап проще пройти, если замедлить лошадку. Для этого нажмите ←.

COBRA TRIANGLE

Чтобы получить 1000 очков в начале каждой стадии, нажимайте и удерживайте кнопку А, когда Треугольник Кобры падает в игровую зону. Вы можете также зарабатывать массу премиальных очков, пересекая финишные линии. Просто покрутитесь столько раз, сколько сможете, пока летите над финишной чертой. Используйте этот прием, чтобы построить суперлодку в первой зоне игры. Промчитесь через эту зону, возьмите I-Up (жизнь) и бензобаки, а затем покружитесь, не пересекая финишную черту, пока не кончится энергия. Игра вернет вас в начало стадии, но заработанная вами мощность сохранится. Вы можете повторить эту процедуру снова и снова, пока не доведете мощность до максимума и не будете готовы пройти всю игру.

CODE NAME: VIPER

Выбор этапов игры
Зона 4: 040471;
Зона 8: 081620;
Конец игры: 217298.

COMBAT
(FILD COMBAT)

Нажав одновременно A и B, можно вызвать помощь.

COMMANDO

Скрытые проходы. С титульного экрана нажми на втором джойстике ←←←, **B**, **B**, **A** (4 раза),→, затем **START** на первом джойстике.
Выбор уровня. Сыграв одну игру, выбирай Continue и затем на втором джойстике нажми←→,A, B, ↓,↑, а затем на первом – **A+SELECT**.

CONFLICT

Пароль финальной битвы:
HEXASOURYOKUSEN



CRYSTALIS

Телепортация. Нажмите одновременно **A + B** на первом джойстике, а затем – **A** на втором. Перенестись вы можете примерно в 12 различных зон.

CYBERNOID

Пять тысяч очков. Если несколько раз выстрелить в голову шута, то появится звезда, которая прибавит очки к вашему счету.

Дополнительные жизни. Большие пушки годятся только для представления, но если вы с левой стороны несколько раз выстрелите в лафет, то из ствола появится шар, дающий дополнительную жизнь.

Перевоплощение. Если на следующем уровне вас ждет Киберлифт (**Cyberlift**), а вы потеряли все свои преимущества, то попытайтесь стрелять налево вниз. После этого должна появиться буква Т. Возьмите ее, и вы получите пять щитов, полное вооружение и постоянный щит на шесть сцен.

Увеличение сил. Надо дойти до 2 или 3 уровня и избавиться от всего оружия, какое только будет на руках. Потом подождите, пока картинка не станет краснеть. После этого у вас появится сверхсила и пять щитов. В эпизодах, где вход закрывают решетки или орудия, надо действовать следующим способом: сначала взорвите первые две решетки или два орудия, а потом встаньте на зеленую колонну. После этого следует остановить игру (**Pause**). Кнопкой **SELECT** выберите щит (**Shield**) и нажмите В. Вы заметите, что счетчик щита упадет. После этого вы с все еще остановленной игрой переведите выбор на бомбы (Bombs) и нажав на **B**, запустите игру. Не переставая стрелять, вы будете идти вперед, не встречая никаких препятствий на своем пути.

DASH GALAXY

Выбор уровня. A, B, SELECT, ↑, ←. Когда появится меню выбора уровня, ↑+↓ выберите желаемый номер и нажмите **START** для начала игры.

DEAD FOX

Пароли уровней

1 – 217298 3 – 696017 4 – 040471
5 – 282095 7 – 081620

DEADLY TOWERS

Для того чтобы получить сверхсилу, вам надо изменить первые буквы вашего пароля на EF или FE.

DEFENDER OF THE CROWN

Пройти игру все же не так сложно, как кажется: выбери Дикого Уилфреда, нарасти его характеристики в турнирах, где мастерство этого малосимпатичного субъекта изначально высоко, после чего спокойно отправляйся за короной.

DEMON SWORD

Секрет игры заключается в том, что вы должны не терять силу, а, наоборот, приобретать ее. Для этого вам необходимо собирать дополнительное оружие. Посматривайте на Будду (Buddha): он даст вам его. Когда вы пойдете на Костяную Гору (Bone Mountain) убивать Хранителя Черепов (Skulikeeper), вам надо будет закопаться в землю, чтобы его выстрелы вам не повредили.

Пароли этапов:

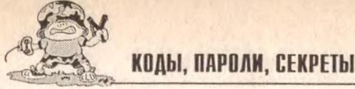
1-2: BYY JQ! JER DT+ F*A YD;
2-1: CAQ MKE LNE K?N YEA ID
2-2: TFE GBN AK? AIJ GAD ED;
3-1: UFE KCN AE4B AFB ZWD QD;
3-2: FOF CBF BHB LLQ ALF QD;
4-1: WOF SCF B4A XK- AOH ME

DEVIL BOY

Чтобы увеличить кредиты, нажмите "**SELECT**" + "**TURBO B**", затем обе кнопки "**TURBO**".

DICK TRACY

1 уровень. Улики спрятаны в 1H, 4B, 4D и 9F. Преступник – в 8J.



2 уровень. Улики спрятаны в 2F, 2I, 7I. Преступник – в 9C.

3 уровень. Улики спрятаны в 5C, 5G, 7A и 7D. Преступник – в 1 D

4 уровень. Улики спрятаны в 1C, 1J, 2C и 6G и 9J. Преступник – в 5J.

5 уровень. Улики спрятаны в 1C, 3H,8C (в эту дверь нужно войти дважды). Преступник – в 5G

Пароли уровней

2 – 207 119 060; 3 – 164 003 201;
4 – 036 224 136; 5 – 007 215 047.

DINOSAUR FIGHTER 3

6 – 6252 "EASY" – 5705
"NORMAL" – 4660.

DINOWARS: THE DESTRUCTION OF-SPONDYLUS

Пароли уровней

1 – 8547 2 – 5431 3 – 9892
4 – 6315 5 – 7452 6 – 1697
7 – 6425

Чтобы увидеть всех динозавров, введите пароль **7777**, **START**.

DIG DUG 2

Выбор уровня: A, SELECT, +START, ↑, ↓, A, B.

DIRTY HARRY

Неограниченное число жизней: CLYDE.

DISNEY ADVENTURE IN MAGIC KINDOM

Чтобы с толком потратить собранные на уровне звезды, нажми **Select** во время посещения аттракциона.

DIZZI: TREASURE ISLAND

Если вы попадаете на новый экран, то получаете 1000 очков. А за мешок с золотом – 500. Диззи погибает, набредая на горящие огоньки. Дополнительные очки Диззи получает, убивая пчел. Берегитесь красную пчелу – потеряете управление. Перепрыгивайте решетки – придавят. Найдите газовый баллон – сможете плавать под водой. На затонувшем корабле прыгните на платформу в самой левой части корабля и нажмите **B**, встав на правой половине платформы. Вы увидите секретные титры.

D.J.BOY

1. Можно получить двадцать жизней. Для этого вам необходимо одновременно нажать **START** и **SELECT**.
2. Кнопка **SELECT** полностью восстанавливает запас энергии.

DOLLAR CHUNFO

Хотите получить 100 миллиардов долларов? Тогда купите предприятие фирмы TECMO. Положите в кейс 70 миллиардов долларов и бомбу. Пустите кейс в лифте. Когда бомба взорвется, мафиози, которые охотятся за вами, кинутся собирать деньги, а вы благополучно смоетесь на машине. За этот побег вы получите 100 миллиардов долларов.

DOUBLE DRAGON 2: THE REVENGE

Чтобы начать игру с 7-ю жизнями, начните парную игру (2P play B). Теперь колотите Джимми, пока у него не кончатся все жизни. Каждая отнятая у Джимми жизнь переходит к вам.

В третьей миссии дверь вертолета открывается, и вам грозит опасность быть высосанным наружу. Когда дверь открывается, быстро нажмите Паузу, подождите три секунды и затем снимите паузу. Дверь закрывается, и вы в безопасности! Есть простой способ миновать двойной конвейер в миссии 4. Когда вы достигнете лент, быстро спуститесь на синие полосы под лентами и осторожно идите по ним. Отсюда вы легко сможете прыгнуть в безопасное место.



Пароли игры

1—3: ↑, →, ↓, ←, A, B;
4—6: ↑, ↓, ←, →, B, A, B, A,
7—9: A, A, B, B, ↓, ↑, →, ←.

DOUBLE DRAGON 3

Чтобы продолжить игру в четвертой и пятой миссиях, пока горит надпись Game Over, нажмите ↑, ↓, ←, →, **B + A**.

Переключение уровней. Во время игры нажмите **A+B+START**.

DR. CHAOS

Находясь в зале или зоне перехода, нажми **A** или **B** в меню паузы, чтобы узнать пароль. Ведь если продолжить игру после смерти, не вводя пароль, герой потеряет все собранные боеприпасы.

Начни игру с полным арсеналом и максимальной энергией:

GRH05K9MTN 8K6XG A6W

DR. MARIO

Чтобы увидеть некоторые картинки в игре, вы должны пройти определенные комбинации уровней. Используйте нижеследующую схему, чтобы выбрать комбинацию, которая приведет к той или иной картинке. Когда вы завершите комбинацию, на экране появится изображение трех вирусов, сидящих на дереве, и слова Congratulations Level+ and Speed+. (Поздравляем, Уровень+ и Скорость+). Не нажимайте **START**, и это изображение сменится одной из картинок, перечисленных ниже.

Уровень вируса	Скорость	Картинка
5	Средняя (Med)	Книга
10	Средняя	Цыпленок
15	Средняя	Баллончик с краской
20	Средняя	Ящерица
5	Высокая (Hi)	Черепаха
10	Высокая	Свинья
15	Высокая	Ведьма
20	Высокая	Космический корабль

DRACULA

В начале игры поставьте стрелку на **CONTROL** и нажмите одновременно **A**, **B** и **START**. Вы услышите звуковой сигнал, извещающий, что вы бессмертны.

В процессе сражений с боссами скорее избавьтесь от своего оружия – взамен получите более мощное.

DRAGON BUSTER 2

Код шестого уровня: 92205

DRAGON FIGHTER

Усложненная игра: на экране с названием наберите **A,A,A,A,B,B,B,B,A,B,A,B,A,B,A,B**. Буквы под названием должны окраситься в красный цвет.

Восстановление жизни: SELECT

Превращение в дракона: когда в верхнем углу экрана замигает вторая полоска, нажмите кнопку прыжка и ↑.

Превращение в человека: нажмите кнопку прыжка и ↓.

DRAGON SPIRIT

Выбор уровня: B, ↑, ↑, B, ↓, ↓, B.

20 драконов: на титульном экране (после первого боя) удерживайте **A+B** на 2 джойстике, затем нажмите **START** на 1 джойстике.

Тест звука: удерживая **A+B+**↑ на 2 джойстике, нажмите Reset.

DRAGON STRIKE

Коды уровней для трех драконов:

Золотой	*Серебрянный*	*Бронзовый*
2-KHVJMG	PLPKMK	FKHHMF
3-KHVNRD	PLPKRF	FKHMRB
4-KHVNFH	PLPKFG	FKHMFD
5-KNVNKC	PLPKKB	FKHMKJ

6-KNVNDJ	PLPKDK	FKHMDG
7-KNVHJF	PLPHJK	FKHMJB
8-KNVNSB	PLPHSH	FKHMSD
9-KNVNGJ	PLPHGD	FKHMGN
10-KNVHLG	PLPHLJ	FKHMLC
11-KNVHVJ	PLPHVG	FKHMVF
12-KNVHMR	PLPHMT	FKHMMR
Астральная плоскость		
KNVHRM	PLPHRP	FKHMRM
Бездна		
KNVHPQ	PLPHPS	FKHMPQ

DRAGON`S LAIR

Тридцать жизней. Начни игру и набери достаточное количество очков, чтобы попасть в таблицу лучших результатов. Погибни. В качестве своего имени введи "bats". Когда начнешь новую игру, у тебя будет 30 жизней.

DRAGON UNIT

1. Когда дойдете до замка, то нажимая джойстик ↓ или ↑ , вы сможете поменять уровни.
2. Когда вы погибнете, оружие можно менять, нажимая на START.

DRAGON-WARRIOR

Чтобы получить максимум золота, найдите Золотой ключ, Серебрянный ключ и Ключ тюремщика. В замке Майденхолл вы должны убить Злого клоуна. Получив Жезл грома, вы сможете продать его за 195000 золотых монет в лавке у ворот замка. Идите к Королю, сохранив игру, нажмите Reset. Можно повторять.

Восполнение магии: идите к ванной которая находится в центре замка Tantegel и подойдите к человеку который стоит за столом. Он заговорит с вами, и ваша магическая сила восполнится.

DREAM-MASTER

Получив от феи волшебную палочку, вы располагаете мощным оружием. Подержав кнопку заряда несколько секунд, вы получите на конце палочки электрозаряд. Подойдя к какому – нибудь животному, бросьте в него три жвачки кнопкой B и прыгайте сами. Вы превращаетесь в того, кому бросили жвачку. Нажав SELECT вы вернете себе прежний облик.

DREAM WARRIOR

Продолжение игры. Если ваши жизни закончились, быстро нажмите A,B,B,A.

DUCK TALES

Чтобы достичь скрытой премиальной зоны, дождитесь пока количество ваших денег достигнет 700000, после чего разыщите ракетницу. Она унесет вас в облака, где вы сможете приобрести дополнительные алмазы. Чтобы заработать дополнительные 9 жизней, идите в Африканские шахты, без ключа и вы будете перенесены в Трансильванию. Возьмите (I-Up) в Трансильвании (в сундуке с сокровищами, подвешенном над головой Мамочки в первом верхнем углу особняка). Получив жизнь, идите в комнату с Ключом Скелета, но ключ не берите. Возвращайтесь в Дакбург, а оттуда опять к Шахтам и в Трансильванию, (I-Up) появится вновь. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете девять Уток, затем берите Ключ и продолжайте игру. Деньги не являются ключом к завершению Утиных историй, но от их количества зависит, какое из трех разных окончаний вы увидите. Чем больше сокровищ вы имеете, тем большая гора сокровищ ждет вас в финальной сцене!

DUCK TALES 2

SHOP(МАГАЗИН). В конце каждого уровня Вам представится возможность тратить сокровища в небольшом магазинчике:

ТОРТ – заполняет жизни в необходимый момент – 150 000$.

СЕЙФ – сохраняет деньги при потере жизни – 50 000$.

Жизнь – полная жизнь, добавляется еще одна попытка – 80 000$.

ЩИТ – укрепляет жизни, увеличивает энергию.

ЗВЕЗДА – (появляется не всегда) добавляется 1 сердечко к жизни.

КАРТА – кусочек карты.



DUNGEON MAGIC

Чтобы начать игру со 100 монетами, включите демонстрационный режим игры. Когда в нижнем левом углу появится изображение деревни, нажмите **A**, **A**, **START** на втором джойстике.

DUNK HEROES

Выбор уровня:
BF7AC2, 5C5C28, 602033, 703203, BF7E02

DUSTY DIAMOND`S ALL-STAR SOFTBALL

Победа над школьниками:
XYRjv12XynB0kTZH1PkNxJhjYWypT;
Победа еще и над островитянами:
RmjnyYrdbwR9wR1KbPnN3ZzhZPvnG

DYNABLASTER

Уровень 50:
FECPIANNMJGGKOIDJABA
Секретный уровень:
BACDIHCLOAFHABDNMOL.

DYNOWARZ

Пароли уровней:

1 – 8547	2 – 5431	3 – 9892
4 – 6315	5 – 7452	6 – 1697
7 – 6425.		

EARTHWORM JIM 2K

Пароли уровней: 2. B2495; 3. X6673; 4. R1435; 5. B0817.

EMPIRE

Полная сила: во время вызова силы нажмите **«START»**, затем зажмите ➔ и не отпуская нажмите **«SELECT»**, **«START»**, **A**, **B**, затем **B**, **B**, **«START»**, **A**, **B**, **«START»**, **B**, **B** и **«START»**.

EXECITEBIKE

Езда на одном колесе: зажмите «**A**» или «**B**» и легонько нажимайте 🡐.

F-15 STRIKE EAGLE

Пароль концовки игры
800D24D31144151D

F-1– SENSATION

Квалификационный заезд. Во время прохождения квалификации перед заездом никогда не пренебрегайте второй попыткой. Советуем жать на газ – вы узнаете, какие повороты можно проходить на скорости, а где необходимо притормозить, второй круг попробуйте проехать аккуратнее. Стремитесь выявить и запомнить во время квалификации опасные повороты (таких, обычно, пара-тройка).

Повороты. Есть один (правда, очень рискованный) способ поворачивать без снижения скорости. Если впереди поворот, а перед вами – соперник, смело врезайтесь в его машину. Болид противника вылетит на обочину, а вы лишь замедлите скорость, оставшись на трассе. Не пренебрегайте необходимостью своевременно заезжать на "**pit stop**", чтобы заправиться топливом и поменять шины. Иначе вы рискуете сьехать на обочину. Рекомендуем менять шины по прохождении первого и третьего кругов. Соревнуйтесь не с гонщиками, а со временем. Не толкайтесь с кем попало, однако, не упускайте случая обогнать лидера или столкнуть его с трассы.

F-117 STEALTH FIGHTER

Выбор миссии и неуязвимость.
Введите пароль "4093CB1#" и вернитесь в главное меню. Установите курсор на "THEATER" и нажмите **SELECT**. Нажимая 🡑 или 🡓 на карте мира, вы можете выбрать любую миссию, а также получить неуязвимость.



FANCY BILLIARD

Чтобы нанести по шару удар с нужной закруткой, перемещайте прицел контроллером, предварительно нажав **B**.

FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY

На железнодорожных путях проходите развилки в таком порядке:

→, →, →, прямо, прямо, прямо, →, →, →, →, →;
←, ←, →, →, ←, ←, прямо;
→, ←, ←, →, ←, ←, ←;
→, →, ←, →, ←, (к выходу, где лежит лопата);
← (к выходу с дополнительной "жизнью").

Куриная нога спасет вас от ярости оголодавшего розового кабана. Из шестнадцати кусочков бумаги вы должны собрать картинку, уложившись в отмеряемое песочными часами время. Кусок бумаги можно переместить, отметив его рамкой и захватив любой кнопкой. Через водопад прыгайте, когда появится бочка. Моток веревки используйте там, где на верхушке дерева увидите паучка. Нажмите **B** – и Диззи начнет раскачиваться на веревке. Когда Диззи окажется справа, нажмите **A**. Он прыгнет на бревенчатый настил на дереве, где можно заработать жизнь, собрав картинку. Зеленый боб можно выкупить у продавца за золотую монетку из подводной пещеры, а спасенную корову отдать принцу Фанко.

FATAL FUERY SPECIAL

Специальные приемы выполняются нажатием ↓ – вперед +A или ↓ – назад +B

FAXANADU

Всякий раз, когда вы приходите к Королю без денег, он дает вам 1500 золотых монет. Так что идите к Королю, тратьте деньги, возвращайтесь к Королю, снова тратьте и т. д. Благодаря этому бесконечному снабжению вы поднимете свой уровень опыта до максимума, еще не покинув первый город. Используйте этот код для завершения игры. Характеристики вашего героя следующие: Ранг – Чемпион, Оружие – Меч Дракона, Доспехи – Боевой костюм. Щит – Боевой шлем. Волшебство – Особые возможности. Предметы – Сапфировое кольцо (Эльф), Рубиновое кольцо. Сапфировое кольцо (Гном), Кольцо Демона, Волшебная палочка. Черный оникс и семь Красных отваров: k8fPcv?, TwSYzGZQ hMIQhCEA

Пароли для городов:

DARTMOOR	aLf?cv?,IJNJjMFukpYQhA
FOREPAW	B4qMAPtkCEAYxzwhA
MASCON	zKPcAvtliEQoFzwhAxjA
VICTIM	RazSMvuOCrUKLhsHwgWEA
DAYBREAK	DL7,cv20SoWOx2XlbBL4PhA

FBI POLICEMAN 2

Приобретение пистолета в начале второго уровня: досмотрите мультзаставку до конца.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Монако (40 очков)
CPVHFL C8TWBZBW BVBSBSB
Канада (50 очков)
8DVHFLC 8LTBZBW BVBSBSB
Мексика (60 очков)
WZVHFLC 8LMBZBW BVBSBSB
Франция (70 очков)
M9VQHPL RNSBXBZ BWBVBVB
Англия (80 очков)
JTVFHQL RPBBRBX BXBVBVB
Германия (90 очков)
RNVQFHR LPXBKBR BXBXBVB
Венгрия (100 очков)
FCVQRPH LSNFNBK BRBXBVB
Бельгия (110 очков)
S6VQFRH LSKFNFP BKBCBVB
Италия (120 очков)
7GVQFRH LVWFNFF BKBCBXB
Португалия (130 очков)
LQVQFRH LWTFNFT BKBCBXB

Испания (140 очков)
9WVQFRH LWMFVFT FBBCBXB
Япония (150 очков)
CZVQFRH LZSFVFS FBB5BXB
финал
CZV8LN4 FSLJBFR FSFBFBB

FESTER'S QUEST

Чтобы отключить музыку и слышать только звуковые эффекты игры, нажмите одновременно **SELECT** и кнопку **B**, чтобы сделать паузу. Затем снова нажмите одновременно **SELECT** и **B**. Музыка исчезла! Повторив ту же процедуру, вы сможете восстановить музыку.Чтобы получить дополнительный жизненный ящик, идите к первому коллектору (возле того места, где Пугсли дал вам тротил) и затем войдите в первое белое здание по дорожке. Идите в левый нижний угол лабиринта внутри здания и шагайте в стену.Чтобы добыть еще один дополнительный жизненный ящик, идите к особняку Адамса и далее по потайной тропинке слева от дома. Когда вы окажетесь внутри дома, заработаете дополнительную жизнь.

FINAL FANTASY

Скрытая головоломка: занесите своих героев на борт корабля и, удерживая кнопку **A**, 55 раз нажмите кнопку **B**. Появится числовая головоломка – вы переставляете числа в последовательном порядке. Цифры переставляются кнопкой **A**, а вернуться к обычной игре можно с помощью кнопки **B**.

FIRE BIRD

Пароли к зонам:
Zone A – 4660 Zone B – 0519
Zone C – 9567 Zone D – 3749 Zone E – 0219

FIRE BIRD SUPER

Солнышко на небольшое время дает вам бессмертие. Победа над каждым из "боссов" дает вам небольшой фрагмент картины, которую нужно восстановить целиком.

FIRE`N ICE

Выбор мира. На титульном экране зажми **SELECT** и десять раз нажми **B.**

Пароли миров
4-1 – 7FSJ3H4CQB5PD .K9 WL!MKNVF
5-1 – HR4CQB56 .K9W!M2 8VZ1SF6R
6-1 – PD.K9WL! M2VZ1XN6 T?G7V5JD
7-1 – 8VZ1XN6T G7FSJ3HR 4CQBJ!DV

FIRE HAWKS

Начать игру со второго уровня сможешь, если на титульном экране нажмешь **A+START**.

FIRST OF NORH STAR

Продолжение игры: на заставке "**GAME OVER**", нажмите **↑,↑,↓,↓,←,→,B,A**.

FIST OF THE NORTH STAR

Продолжить игру: на заставке с надписью **Game Over** нажмите:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, B, A, а затем **CONTINUE**.

FLAPPY

Пароли уровней

5 – 4NADA	25 – Y04DA	40 – KA582
10 – MATUi	30 – MA2NO	45 – H8SHi
15 – OMORi	35 – MORii	50 – MEGV3

FLIGHT OF INTRUDER

При изучении карты военных действий нажатием **SELECT** иногда можно отказаться от выполнения второстепенных миссий.

FLINSTONES-2: THE SUPRISE OF DINOSAUR PEAK

Когда все буквы внизу экрана (по мере нахождения звездочек) поменяют цвет, вы получите дополнительную жизнь. Если осталось последнее сердечко жизни, то можно нажать **↑** и

START. Нажмется пауза, когда ее снимете, то у вас все жизни.

FLYING-WARRIOS

Первый "BEGINNER", второй "EXPERT".

R152FFMH, Z4T4NGWJ – поединки в храме Шорина;

55J542PKC, KV4ZDTSF7 – Гонконг с магическим браслетом;

TF1FHLG9,1W444WJ – чемпионат в Гонконге;

ZL14CB88CCCCB – последний этап.

Код перехода на 2-й Турнир: **54T3 YN57 BB7**

Чтобы перейти в конец игры, наберите в качестве пароля: END

FLYING DRAGON

Тренировочный класс: **AASO**. Первый Всемирный чемпионат: **BAAA**. Второй Всемирный Турнир: **HFBT**.

FRANKENSTEIN

1 – LHNCRRDJPZR;
2 – ZZHDRWMFJMFB
3 – PXNFRPMJJKLZ.

Попробуйте набрать код: ZXBRTZTRKPXM.

FRIDAY THE 13

Для уничтожения единицы жизненной энергии Джейсона булыжниками надо попасть 5 раз, ножами – 4 раза, мачете – 3, топорами – 2, факелом – 1 раз.

FRUIT FOX
(BANANA PRINCE)

Пароли уровней

Обозначения: Б – целый банан;
О – очищенный банан; П – полуочищенный банан; К – кожура

1-1 – ББББББЙВ	3-2 – ББПКПБББ
5-3 – ПБКОПБББ	1-2 – ПББПББББ
3-3 – ОБОБББББ	6-1 – ППБППББП
1-3 – ОББОББББ	4-1 – КБОПББББ
6-2 – ККББББББ	2-1 – КББКББББ
4-2 – ББООПБББ	6-3 – БКБППБББ
2-2 – ПБПБББББ	4-3 – ПБОКПБББ
7-1 – ККБОППБП	2-3 – ОБППББББ
5-1 – КБКБББББ	7-2 – ККБКОКБО
3-1 – КБПОББББ	5-2 – ББКППБББ
7-3 – ПКПБППББ	

G.I. JOE
(см. COTNRA FIGHTER)

Первое расследование:

Миссии:

2: BRJJOVD8H;	3: 3ZDX9N5X5;
4: ORBJHVD83;	5: NZD39G5X5;
6: 5ZD3NN5X5	

Второе расследование:

1: ZND39N5XF;	2: BV9JOVD87;
3: 3N2V9G5X5;	4: 5X03H8GZ8;
5: NN2V2R5X9;	6: 5N8X9NQX9;

Третье и последнее расследование:

1: 3R69N5XGG;	2: DG239N5XI;
3: 9R08NRDG6;	4: NR8VN5GG6;
5: NGDBSN8XI;	6: 5GDBNNGX5.

G.I. JOE 2: THE ATLANTIS FACTOR
(A REAL AMERICAN HERO)

Нажатие ↑ + **START** восстановит здоровье героя. Изображение патрона добавляет тридцать единиц огня. Банки консервов восстанавлиют всю энергию.

D9 O7 L1 C9 H7 V8 34
C8 47 J2 L5 T4 T3 B2
D1 Z1 L1 F8 G6 S9 T1
W9 23 J9 Q9 H9 63 54
98 L7 N4 C3 99 O9 19
99 93 O8 O9 23 B9 G1
R5 32 F7 Y5 V5 O7 D3
K6 C2 Q6 W3 67 L4 13
78 N7 G2 L5 T4 Z4 V5
99 Q2 67 B8 N9 J9 P1
W1 23 N4 M9 O1 P4 54
S3 H3 K4 K3 W5 53 H6

GALAGA

Призовой этап. Если на призовом этапе ты управляешь двумя спаренными крейсерами, то

можешь вообще не трогать джойстик, а просто долбить по кнопке выстрела – все равно ни одному кораблю противника не уйти от твоих пуль.
Удвоенная мощность. В заднем ряду вражеских войск можно встретить большие зеленые корабли пришельцев. После первого выстрела они становятся синими и иногда испускают магнитную волну, затягивающую твой корабль. Попади в магнитное поле, а затем, получив следующий истребитель, попытайся сбить противника, захватившего твой предыдущий космолет. Главное – не попасть в свой собственный корабль. Если все сделаешь правильно, то спасенный пленник пристыкуется к твоему крейсеру сбоку, а ты получишь удвоенную мощность выстрела.

GARGOYLE'S QUEST 2

00400041 – 6021002 – Гибея (Gibea)
40404061 – 7152017 – пустыня Ситем (Sistem Desert)
40504061 – 7202117 – спасение короля Бара (King Barr)
51615153 – 8303428 – проклятый королевский дворец
51645273 – 8334428 – спасенный королевский дворец
55645604 – 8344438 – поиски Соулстрима (Soulstream)
69796955 – 9465549 – дворец Лета (Lethe's Castle)
69797945 – 9505559 – король разрушений (King Destr.)

GAUNTLET

Комната 5 с дополнительными способностями в роли одного из следующих персонажей:
Эльф: **HPE-Z9H-ZOI**; Валькирия: **HPE-Z9H-ZIZ**
Колдун: **HPE-Z9H-ZZI**; Воин: **HPE-Z9H-ZZZ**
Последний код: **KUNPCDIA**. Фактически, эта комбинация работает для всех паролей, начинающихся с буквы **H**.

GET AWAY

Под полом, по которому ходит беглец, написаны все очки, жизни и количество выстрелов: **LIFE** – жизни; **YOU** – количество очков; **GUN** – количество выстрелов; **HI** – рекорд. Буква **L** добавляет жизни. Технику можно подбить из автомата, который обозначается буквой **G**.

GHOST BUSTERS

Вывод меню: **A+B+SELECT+START**.

GHOST BUSTER 2

Тактика. Два героя отправляются вызволить ребенка Джейн в Нью – Йорк от Виго и его подручных. Первый персонаж – ведущий , в его распоряжении протонный луч – **BEAM** ("**B**"). Второй персонаж – ведомый, тащит с собой ловушку – **TRAP**, управляется компьютером и в своих действиях довольно автономен. Срабатывает ловушка при нажатии "**A**", но только во время действия протонного луча (нажатием кнопки "**B**"). При этом сам луч работает около пяти секунд. Обратите внимание на то, что столкновение с привидениями отражается на здоровье первого из Охотников и при этом совершенно безвредно для второго.
4 жизни. При появлении заставки игры нажать на все кнопки – появится меню. Нажмите ↓ и высветится цифра "**3**", затем нажмите ← – появится цифра "**4**".

GHOST BUSTERS 3

Летающая голова и ползающие части тела неуничтожимы. Прыгайте. При стрельбе в потолок патрон прилипает к нему, а через некоторое время падает. Такой железный дождик с потолка иногда эффективнее истребляет привидений, чем прямой огонь. Поставив ловушку **START**, сразу отбегайте, чтобы самому не угодить в нее. На 6 и 7 этапах старайтесь попасть в пролетающий зеленый квадратик. Нажатием **Turbo B** уничтожите все привидения на небе.

GHOST`N GHOULS

Меню выбора уровня. На заставке, удерживая →, нажми, B, B, B, ↑ B, B, B, ←, B, B, B, ↓, B, B, B, START.



GHOSTS AND GOBLINS

Выбор уровня. Нажмите и держите клавишу ➔ и три раза нажмите клавишу **B**.
Нажмите и отпустите клавишу 🡅, а затем нажмите еще раз **B**. Надавите и отпустите 🡄, а затем три раза нажмите **B**. Нажмите и отпустите 🡇 и опять три раза нажмите **B**, **START**.

GIRODINE

Если вы "разменяли" последнюю жизнь, а гибель вертолета неизбежна, используйте катапульту (**A** + **B** + Turbo **A** + Turbo **B** + 🡇).

GILUGAN'S ISLAND

Пароли уровней:
2: LJJGDMPC; 3: ACCEDCAC; 4: FAACPHFF

GOAL !

Выбор этапов:

Алжир:	CTXAREZCGPLOPEOB
Аргентина:	JTXAREZCGXIKLUEL
Бельгия:	TXAREZCGRHFOEOB
Бразилия:	ITXAREZCGPIGKCMB
Дания:	ITXAREZCGVIGKWIL
Англия:	JTXAREZCGZLGKUGJ
Франция:	ETXAREZCGAISKWHJ
Голландия:	QTXAREZCGWLUOUGJ
Италия:	DTXAREZCGAHKLUIL
Япония:	PTXAREZCGZMKLWIJ
Польша:	ATXAREZCGUMJPCTD
Испания:	DTXAREZCGOHFOCOB
Уругвай:	ITXAREZCGULGKESB
США:	HTXAREZCGWHKLWEJ
СССР:	ZTXAREZCGOHGOERB
ЗападнаяГермания:	LTXAREZCGTMGOCRD

GODZILLA

Пароли этапов:
Земля: HRGAMU6696 UCUGXK
Марс:XE5NYP2RL3 NNWGUJ9LT6RR
Марс (последняя восьмерка):
Y4RKAQMDRI G6S4XP
Юпитер:XOKQWPT6TH NQJ59D97T637E
Сатурн: 7JRN004NNU 9WLJT3
Уран: L4HM2FSEUE D7846ASSP4WXFCK
Плутон: WR65MWHPGR WCGXOJ
Нептун: H46NAP5CX2 G8HK3H
Начало планеты X:
LLGRJY4ENDUKQB15HQGK Y44TCTX3A
Планета X: 4J62STRMH9 CWU58L
Убить 8 чудовищ-мутантов:
DESTROY ALL MONSTERS
Пойти вдвоем на Гидору: MONSTER O
Последовательности начала и конца игры:
START TO END

GOLDEN AXE 4

Ваше оружие – топор (секира). В пути вы можете приобрести другие виды оружия и получить необходимый лечебный элексир или магию. Для этого необходимо разбить столб. Кнопкой 🡇 + B можно поменять оружие, 🡅 + B – пополнить энергию. Чтобы победить монстра на драконе, сначала надо убить дракона.

GOLD MEDAL CHALLENGE

Рекорд: в марафоне на 1 отрезке поставьте скорость 22 км/ч, а на остальных по 19 км/ч, вы победите и установите рекорд.

GOLGO 13

Выбор уровня
Дождитесь, пока слова Top Secret Episode погаснут, и когда в демонстрационном режиме появится крупный план глаз Голго 13. Нажмите START на первом джойстике , а затем одновременно нажмите кнопки A, B ,🡅 на первом дж. и кнопки A, B, 🡅,🡄 на втором. Продолжая удерживать все эти кнопки, снова нажмите START на первом дж. На экране появятся цифры «00». С помощью кнопок 🡅, 🡇 на первом дж. вы можете изменить эти цифры. Когда будете готовы начинать, нажмите кнопку A.
Пароли стадий:
1 – 00; 2 – 08; 3 – OA; 4 – 012;
5 – 1E; 7 – 32; 8 – 38; 9 – 3B;
10 – 40; 13 – 49.



HEROES HOY

Пароли уровней

1 – 6088   3 – 6342
2 – 4994   4 – 7153   5 – 6562

HEROES SOCCER

Пароли уровней:

2 – 0103   10 – 0602
3 – 0307   11 – 0223

HIGHWAY START

Выбор этапа. Выбрав автомобиль, нажмите несколько раз В, затем ↑/→ и START. Двойное нажатие В перенесет вас на третий этап, тройное – на четвертый и т. д.

HOOPS

Пароли уровней:

для команды Запа и Барби

1. AELJFBNAO;   2. FHQJRHUMU;
3. MVYZNPOPT;   4. BIPBCFJQO;
5. GHPUQLGRI;   6. DHFMIJQGG
7. EGPIQLTLM;   8. OXABPWQRT;
9. FMTFGONPL   10. PQYDZZPDA;
11. FJHOKQSIM;   12. LNWPXXAPA
13. NWZAOAPAA;   14. MTAMNAUMM

2 игрока против компьютера: LXRPVZXLY
1 игрок и 2 на 2 против компьютера: IUOOMWQIM

HUNT FOR RED OCTOBER

Усиление мощи подлодки: Нажми **START** (паузу), кнопки: **A, B, SELECT, A , B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, B, A.** Кроме того, что это устранит все повреждения подлодки, у тебя будут 99 Торпед, 99 Ракет, 99 ЕСМ и 99 секунд Бесшумного хода.

Переход в начало любого уровня: нажмите **START,A,B, SELECT,→,←,←,→, SELECT, B, A, B, B, A.**

Дополнительные подлодки: START (паузу), когда число ваших отстающих подлодок станет равно нулю. Введите код перехода на новый уровень: **A, B, SELECT, →, ←, ←, →, SELECT, B, A, B, B, A.** Когда вы потеряете последнюю подлодку, число остающихся подлодок переменится на 15, но счетчик игры дальше будет вести себя необычно, доводя резерв подлодок до 150.

HYDLIDE

Пароли

RMQMLJVKV3W2PNG5 – драка с Валарисом (Valarys);

XBNMXMPNWQMNQHB7 – 90% жизненной энергии, 100% силы, 90% магии, плюс прямой доступ в тронный зал Валариса.

"Глюк" с магией. В пустыне убей трех песчаных червей одной магической волной, появится цепочка следов. На некоторое время после ее появления у тебя будет неограниченный запас магии.

ICE CHALLENGE

Пароли: 2 – 6088;   3 – 4994;
4 – 6342;   5 – 7153;   6 – 8368;
7 – 6562.

ICE HOCKEY

Игра без вратарей: одновременно нажмите кнопки А и В на обоих джойстиках, а затем нажмите START на первом джойстике.

IGHTING ROAD
(BATTLE ROAD)

Пароли уровней:

2 – BEAUTIFUL!   5 – EXITING!
3 – CHARMING!   6 – FANTASTIC!
4 – DREADFUL!   7 – GREAT!!

IKARI WARRIORS

Продолжение игры: нажмите кнопки **A, B, A, B,** А прежде, чем появится надпись Game Over. Этот прием не срабатывает на последнем уровне.

Выбор уровня: на заставке One Player, Two Players нажмите: ↑, ↓, A, A, B, ←, →, A,



B, ↑, A, ↓, →, →, ←, B, ↑, ←, A, →, B, ←, →, A, ←, ↑, A, ↑, A, →, ←, B. Вы попадете на экран с самолетом 1 уровня. Кнопками **A** и **B** выберите стадию, **START**.

IKARI WARRIORS 2: VICTORY ROAD

Продолжение игры на новом уровне с тремя жизнями: набирая пароль, пятой буквой поставь N. Полное вооружение с начала игры: **PJTRGHTGLNM.**

Продолжение. Воспользуйтесь тем же приемом, что и в первой версии Икаров. Когда игра завершена, нажмите кнопки **A**, **B** два раза и A прежде, чем появится надпись Game Over. Вы начнете игру точно с того места, где погибли, имея 3 жизни в запасе.

IKARI WARRIORS 3: THE RESCUE

Продолжение в парной игре. Игрок, который погибает первым, должен нажать кнопки A, B, ↑, → на своем дж. Теперь он может продолжить игру с еще 3 жизнями. Срабатывает на любом уровне.

IKARI 3

Если вас убили, а ваш партнер еще жив, то первый игрок, нажав **A+B+Turbo A+Turbo B**, снова сможет играть.

IMAGE FIGHT

Выбор уровня. Одновременно нажмите и удерживайте кнопки **A** и **B** на обоих дж. нажмите **START** на первом дж. На экране появится надпись **START** Stage 1. С помощью кнопки **SELECT** на первом дж. выберите номер стадии и нажатием кнопки **START** начинайте игру.

IMMORTAL

Пароли уровней игры:

Уровень 2: SVYYX10006Y90;
Уровень 3: XSIV421000X10
Уровень 4; XS9V131001X60;
Уровень 5; 44VX943000X6
Уровень 6; 6590Y63000SYO;
Уровень 7: S270V730038YO.

Миновать Дракона. 6 раз используйте заклинание Мерцания.

INDIANA JONES AND TEMPLE OF DOOM

Дополнительные жизни. Направляйтесь в зону уровня 8, где рядом с тропой течет горячая лава. Стойте на дороге, которая идет вдоль потока лавы и непрерывно сбрасывайте Стражников в лаву, получая за каждого 500 очков. Продолжайте, пока не заработаете столько очков и жизней, сколько пожелаете.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

(NMS & UBISOFT)

На последнем уровне прыгай только по плитам, образующим слово **JEHOVAH,** и выбирайте самую незатейливую чашу.

Пароли

AZ719997, RR7X0TTZ, 45L03RD9, 924F0T5B, PPTQYWVP, CVM18TRK

INDIANA JONES 2

Пароли уровней:

2 – WSNXGRDK; 3 – SV91GT9B;
4 – 5XVD2RN8; 5 – Y467VW2L;
6 – WS3NHT22

INDIANA JONES 3

Пароли уровней:

2 – RN410TFS; 3 – BC3KITII;
4 – IK6Y2TFS; 5 – 2LHPCTRP;
6 – Z36RYW6P.

INFILTRATOR

Пароль для выбора этапа игры: BOMB.



IRON TANK

Пароли уровней: 627 6064, 211 0944

IRONSWORD WIZARDS & WARRIORS-2

Пароли уровней:

Воздушный уровень (Облачная зона): DDBMNWMBZZDJ

Водный уровень (в лесу): JJTRJZRZQMWN

Водный уровень (в воде): XXTRTDGXRPMH

Водный уровень (с обладанием заклинания Мертвой воды): JBTRHMWQRRWW

Огненный уровень: NRTRZBDTRQDL

Огненный уровень (с обладанием заклинания Быстрой ноги): KJTNJWQXRLTP

Гора ледяного огня: PLTRMBRLNBDR

Гора ледяного огня (с 7-мильными сапогами): WLTRMBRLNBKR

Последний уровень: BDTRBTTNNGNT

Чтобы начать игру с Железным мечом: MQTRLZPBRDZZ

Чтобы начать игру с Топором и Шлемом: RLTRLZPBMMZK

Чтобы начать игру со Щитом: WBTRLZPBDPZW

Чтобы вам начать игру с тремя жизнями, введите любой пароль, какой пожелаете, но пятой буквой вашего пароля должна быть N. Остальные буквы пароля вводятся как обычно.

ISOLATED WARRIOR

Пароли уровней:

2 – 5963; 3 – 8920; 4 – 0705;
5 – 5826; 6 – 2687

J. J. WAR

Каждый уровень делится на пять миров, в последнем из которых вас ожидает самое страшное – огромный кибернетический организм. Когда появится надпись “GAME OVER”, нажмите START ← A – продолжите игру с того места, где были убиты.

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU

Выбор уровня и 99 продолжений: начните игру и позвольте Джекки умереть. Когда вновь появится заставка с пятью продолжениями, нажмите кнопки: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, **B**, **A+START** на первом дж., а затем кнопку **B** на втором. Если вы все сделаете правильно, за словом **START** на экране появится цифра. С помощью кнопок ↑, ↓ на первом дж. меняйте уровень. Чтобы превратить пять продолжений в 99, нажмите кнопку **B** на втором джойстике.

JAMES BOND 007

Пароли уровней:

2 – 033481 3 – 258600 4 – 320370
5 – 113674 6 – 136547; 7 – 873014
8 – 687012

Бессмертие: 040471

JAMES BOND JR

Пароль 888888 покажет вам имена разработчиков игры. Для того чтобы получить бессмертие на всю игру, набери на экране ввода паролей комбинацию цифр 040471. Шифр, с помощью которого отпираются сейфы, разгадывается очень просто, в нем каждая цифра закодирована другой:

0-6, 1-0, 2-9, 3-1, 4-5, 5-8, 6-7, 7-2, 8-4, 9-3.

Пароли этапов

2-й – 033481 3-й – 258600 4-й – 320370
5-й – 113674 6-й – 136547 7-й – 873014
8-й – 687012.

JETMAN

3100 – этап A
5212 – A, B, C, D
6814 – A, B, C
8412 – A, B
5705 – A, B, C, D, E
0756 – A, B, E
9443 – C, E
9913 – этап C
9895 – A, B, C, E
7205 – A, C, D
6149 – A, C

7 Зак. 574



LEGACY OF THE WIZARD

128 жизней и Доспехи: одновременно нажмите и удерживайте кнопки **А**, **В**, →, ↑ на втором дж. и **SELECT**, ↓, ← на первом. Удерживая кнопки, нажмите **START** на первом джойстике. Чтобы получить бесплатно Доспехи, выберите Роаса, отправляйтесь в первый магазин и попытайтесь купить Кристалл. Когда вы нажмете кнопку **А**, то услышите звук, означающий, что вы не можете позволить себе кристалл, но Хозяин магазина отдаст вам даром Доспехи. Наконец, оставьте Роаса вне дома и используйте всю его магию. Возвращайтесь в семейную комнату и снова установите курсор на картине. Затем одновременно нажмите и удерживайте кнопки **В** и ← на втором дж.и кнопку **А** на первом.

2. GBZY JSPB BNDK IDHN A3UU CWEV 4QUD R2VA
3. WBX3 UJLU DAZI IEDV W4X3 UHER JD4D RKHA
4. XIF4 OVQM TWMK F2JV AS33 2NBJ 1MIW 3BAH
5. XI6X OVQM MBXR F2JV AS3D 2GKC BMPQ QH3H
6. C4TB RSSH R6XC 1TJH CUTK 3NFT YWMC WJVU

LEGENDARY WINGS

Пополнить энергию во время игры можно, нажав **А**+ **В** + **START**, обрести бессмертие – **А**, **В**, **SELECT**, **START** на заставке. Чтобы выбрать уровни со второго по пятый, зажми при запуске игры **А** + **В** + ←, **А** + **В** + ← + ↓, **А** + **В** +↓ или **А** + **В** + ↓ + →

LEGEND OF THE DIAMOND

Пароли уровней:	2 – QJALS???4UNMR?
3 – UJACS???4VNRZ?	4 – 9J?JS???4SV4K?
5 – 3RSJS???ATUNF?	6 – 3NSJS???RQULIK
7 – UNSJS???RQ3K6?	8 – 9JATS???4XNMW?
9 – UJ9FS???4SNFX?	10 – MZBJS???ATUZ?K
11 – ENSJS???RTUNMK	12 – ENSJS???RQ3QHK

LEGEND OF ZELDA

Начать игру со 2 этапа: введи в качестве имени вашего персонажа ZELDA.

Сохранить игру: нажми **START** (пауза) и одновременно кнопки **А** и ↑ на втором дж. Предоставится выбор Save или Continue. Чтобы в Зельде сэкономить время, в каждой стадии убивайте всех врагов, кроме одного. Если вы оставите одного врага живым, вам не придется столкнуться с полным экраном врагов, когда вы вернетесь в эту зону – на экране останется тот единственный враг, и вы легко справитесь с ним.

Пароли уровней:

Уровни	*Координаты*
1	8E,4S
2	13E, 4S
3	5E,8S
4	6E, 5S
5	12E,OS
6	3E,3S
7	3E, 5S
8	14E,7S
9	6E, OS,

LEMMINGS

Управлять леммингами можно следующим образом: наведите крестик на любого из них и, когда крестик превратится в квадратные скобки, нажимайте **А.** Для выбора операции перемещайте световой квадратик (джойстик и **В**) по меню с набором операций, расположенному внизу экрана.

Fun	***Trick***	***Taxing***	***Mayheim***
1BSFVGX	VSDGSJ		
2 TYRNVD	GNRXNF	HGSFDY	HDFTGS
3 GFDQRT		PQZFCG	WMQQDF
4 DFGTYQ		TWWYWY	PRTTMR
5 QQNBGT		ZQSDHQ	RYVCTD
6 YRBNCP		QTDFSG	ZWKRBD
7 DGBFHY	ZRLYDR	FRRWNB	HPBFXX
8 CVRQKJ		GSHGSX	WYPRHD
9 JSQRBSZ		GMRNZ	PDKDJJ
10 FKJTYQ		CVBXSH	YPPSLQ
11 XVSPDX		LKJHHG	HWRWXQ
12 XXXGDS	XCSDCX	BHYWKL	GLSHSL
13 HXWQPX	DFJJQZ	VWYRTN	
14 KXWXLW	VGSDTB	XYHGXK	
15 KSQZHQ		HXHSDJ	
16 VNWSQW	JCMVWX		



17 FQTYMS	VFWZQL	DDBNDL
18 GZSFGM	LJDRKB	
19 YZKBLP	CGHYQS	
20 PLSTFL	PSDHTW	
21 JXFCBS	CHTLNX	
22 ZSDFFG	GFTTYK	
23 TYPQGH	BSWHXZ	
24 QZKQXZ	KSLXSN	MRGHFW
25 LQZDGV	JQTVYP	

LHX ATTACK CHOPPER

Пароли уровней

1 – CAAAIFA 2 – CAAAOGA

LICKLE

Пароли уровней:

1 – 4WHB; 2 – AK50; 3 – KOOH;
4 – VKRA; 5 – LFB5; 6 – ВГГР;
7 – GOW4; 8 – CLUX.

LIFE FORCE

На месте одного из микробов после уничтожения появляется призовой квадрат. При наезде на него, на шкале в левом нижнем углу экрана появляется тот приз, который вы можете выбрать (нажав А). Список призов в порядке увеличения необходимого числа квадратиков:

SPEED – скорость.
MISSILE – ракеты.
RIPPLE – волновое оружие.
LAZER – лазер.
OPTION – часть защитного экрана.
FORSE – защитное поле.

Не увлекайтесь собиранием квадратиков, выход из уровня может внезапно зарасти, и вы окажетесь в ловушке. После столкновения все добытое призовое оружие исчезает.

30 жизней: на заставке нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **B**, **A** и **START**. Чтобы взять жизни у второго игрока в парной игре, одновременно нажмите кнопки **A** и **B** после того, как потеряете последнюю жизнь.

Пять тысяч очков: пробивайтесь сквозь стены в 1 и во 2 уровнях.

LITTLE MERMAID

1. Силу ударов можно увеличить, если брать синие шары, а дальность, если брать зеленые. И те и другие находятся в сундуках, открыть которые можно только с помощью раковины или бочки.
2. В начале игры жизнь состоит из трех сердечек, хотя есть место для пяти. Дополнительные сердца находятся там же, где и вилки с трубками – в небольших ямках.
3. Иногда ракушки зарыты в песке.
4. В третьем уровне вокруг лед, поэтому особо не разгоняйтесь.
5. Обязательно вскрывайте сундуки. В них скрывается сюрприз.
6. Повстречающиеся на дороге вилки и трубки лучше брать. За них дают бонусовые очки.

LITTLE NEMO: DREAM MASTER

Выбор сна: На заставке нажмите: ↑, **SELECT**, ←, →, **A**, **A**, **B**. Затем нажмите ↓, чтобы перейти к Выбору сна (Dream **SELECT**) и кнопку **A** столько раз, сколько уровней вы хотите пропустить.

LITTLE NINJA BROTHERS

Проверить звуки: Введите режим РОМ, выберите PASSWORD и введите в качестве пароля SOUND.

LITTLE SAMSON

Пароли уровней:

Уровень	EASY	NORMAL
1	?2KC	7XGN
2	BN&S	KK7B
3	5JSQ	XSRR
4	NS6K	ZW4&
5	INWB	3MTГ
6	PHC&	XBQQ
6.2	QLXZ	-
7	CLZT	GWLH
8	J62?	C92K

9	DP03	GPLH
10	&&&&	JR6P

LONE RANGER

Выбор стадии и вооружения: С 9999 долларами, длинноствольным пистолетом (Long Barrelled Gun), 50 лентами стандартных патронов, 50 лентами серебряных патронов и 10 тротиловыми шашками, введите этот суперпароль: 0810 7830 3251 2. Последние три цифры оставьте пустыми. Когда введете этот пароль, появятся слова AREA SELECT 1 (Выбор зоны 1). С помощью кнопок ↑, ↓ измените номер стадии и начинайте игру нажатием кнопки **START**.

LOOPZ

99 жизней и вооружение: Бумерангами, Волнами (Waver), Огненными шарами и Бомбами введите пароль: **SHOT**

Кибер-экспресс: AMAN

Антигравитационный транспорт: NAKA.

Пароли уровней:

Уровень	Код	Уровень	Код
1.1	JPNI	3.3	80MB
1.2	386V	4.4	SCRD
2.1	MICH	4.2	LV12
2.2	3100	5.1	SON8
2.3	M052	5.2	5VLB
3.1	FLLF	5.3	SGJK
3.2	HVIO		

START с 8 жизнями – LOBB

Секретные уровни: Tiain – AMAN

Hovercraft – NAKA.

MAD MAX

Пароли уровней: 2. MMAX; 3. WAST; 4. BLAS; 5. MREL; 6. HUMU.

MAGIC DARTS

Трюковое метание дротиков

Робот. Отцентровав траекторию по вертикали и горизонтали, метните дротик в половину силы, и робот вытянет свою руку.

Обезьяна. Зажми кнопку D в тот момент. Когда обезьяна метает дротик, и следующий бросок пройдет за ее плечом. Если зажать ← до начала хода, макака повернется спиной к доске и будет бросать дротики за спину!

Инопланетянин. Когда дротик в полете, зажми **A** и **B**, заставляя тем самым его зависнуть. Теперь крестовиной джойстика корректируй его положение как пожелаешь, а чтобы он продолжил полет, отпусти кнопки.

Скрытый персонаж. Введи имя ABE инопланетному монстру, или играй им до тех пор, пока муха не сядет на доску, после чего сбей ее дротиком…

Скрытый персонаж. Введи имя ABE инопланетному монстру, или играй им до тех пор, пока муха не сядет на доску, после чего сбей ее дротиком.

MAPPY

Если открыть мигающую дверь, из нее вырвется поток энергии, и, попав на кошек, унесет их с экрана. За это вы получите очки, правда, после этого кошки опять появятся.

MARIO BROS

Стадия 1. Знаки вопроса надо разбивать, под ними собирать монетки. 100 монеток – жизнь. Гриб – его надо взять, чтобы Марио стал большим, и его можно убивать два раза. Взяв цветок, можно срелять.

Стадия 2. Во второй стадии Марио передвигается в подземелье. Здесь встречаются трубы, из которых будут появляться и исчезать цветы. Коснувшись цветка – теряете жизнь.

Стадия 3. Марио передвигается по пальмам.

Стадия 4. "Крутилки" надо перепрыгивать, победить дракона легко: прыгнуть на мостик сверху его и прыгнуть на топорик. Дракон исчезнет, и появится принцесса.

MAGIC OF SCHEHERAZADE

С этими паролями вы предстанете перед Демоном каждого мира.



Мир 1: WIUT STSO U5EU RZUW BNG2
WSNH 2EJH YKOI IZUY WE36 UU
Мир 2: W2NM LMLL NAQM ZRN2 SGGU
PLDN 3NGA RTW6 6K5V Q6XY 4ZN
Мир 3: W3LK JKJJ LG30 SLMP YE4S NJ5S
NEP5 MQE4 H13R OGWI GXL
Мир 4: W4ZY XYXX 13WP 1X1X GSLA 2XQ6
QODJ G4SM 3WJH 3YEI YVB
Мир 5: W50N MNMM PIWE NFR5 PHAV
QMCY ID6Z QSH6 2NOS RNNL NMW

Используйте этот прием, чтобы начать игру в любом уровне. Введите букву **W** и желаемый уровень (1 – 5) в режиме пароля. Игра ответит вам, что вы не правы. Продолжайте вводить букву и цифру. После третьей попытки игра перенесет вас на этот уровень! Если вы введете цифру раньше буквы **W**, вы тоже попадете, куда нужно, но с меньшим количеством денег и опыта.

MANIAC MANSION

Комбинации к Лаборатории:
7572; 5858; 3301; 8640
Комбинации к Сейфу:
3621; 0120; 1230; 1029; 4186.

Зеленое Щупальце отпустит вас, если вы напоите его Фруктовыми напитками и накормите Восковым фруктом. В этой потрясающей игре есть более шести окончаний:

1. В первом окончании вы отправляете Метеора на орбиту, за что Таинственный Эдсель и доктор Фред поблагодарят вас.
2. Чтобы увидеть второе окончание, сначала убейте Дейва и затем завершите игру как обычно. Доктор Фред благодарит Сэнди и парня, который заменит Дейва, совершенно другими словами.
3. Окончание третье – это просто надпись Game Over . Чтобы увидеть его, убейте всех трех героев.
4. Четвертое окончание – другое Game Over. Чтобы увидеть его, устройте ядерный взрыв, осушив воду в Плавательном бассейне и обнажив Реактор.
5. Чтобы увидеть пятое окончание, пусть Венд перепечатает рукопись Метеора (находящуюся в кабинете доктора Фреда) и отошлет ее в Издательство. Когда Издатель пришлет вам Контракт на издание, покажите его Метеору.
6. Чтобы увидеть шестое окончание, получите Контракт на издание, как описано выше. Потом пусть Бернард починит Коротковолновое радио в комнате Фреда , используя Радио трубку от Старого радио в Гостиной. При помощи Коротковолнового радио вызовите Метеорную полицию и до того, как она прибудет, отдайте Контракт Метеору. Есть и еще вариации... Попробуйте послать Бернарда починить Коротковолновое радио, вызвать Метеорную полицию и затем провести ее в Лабораторию. Или пусть Майкл проявит Планы Диверсантов и отдаст их Таинственному Эду. Таинственный Эд поможет вам миновать Зеленое Щупальце, чтобы вы могли запустить Метеор в космос.

MASK (THE)

Возьмите книгу, тогда в 11 уровне сможете войти в дверь, где и обнаружите молот.

MASTER FIGHTER 2

Суперудары

А – удар рукой. **В** – удар ногой. **↑** – прыжок вверх. **↗** – прыжок по диагонали. **↓** – сесть. **→** (**←**) – блок. **↙+А** (**В**) – удар в прыжке
↓+А – удар рукой сидя. **↓+В** – подсечка.

Чен-ли (Китай): особенности: удары ногой действуют значительно дальше, чем у других, но равен сильному удару Занглиева. Бросок – джойстик в сторону противника **+А**. Вертушка по всему экрану – **↙+В**.

Занглиев (Россия): особенности: при нажатии кнопок А+В – сильный удар руками, подобный размаху. Джойстик **↓+А** – бросок. Джойстик в сторону противника + **А** – бросок.

Рей (Япония): особенности: ударная волна – джойстик в сторону противника +**↓+А**. Тем же способом – удар кулаком вверх. Бросок – джойстик **←** кнопка "**А**". Вертушка — **↙+В**.

Жюль (США): особенности: ударная волна – джойстик в сторону противника +**↓**+А. Тем же способом – отпор атаке в прыжке назад. Бросок – джойстик +А. Удар ногой в спину или отпор – идите под прыгающим врагом и, не от-

пуская стрелки, нажмите **B**. Если Вас зажали – ← + B.

Вига (Таиланд): Вига последний, с кем вам придется драться. Если вы его одолеете, то будете провозглашены "Мастерским бойцом". В начале игры, в выборе вы не найдете его, он будет четвертым для игры одному. Если вы играете между собой, то это чисто ваш поединок.

MAX WARRIOR

2 – 5963;	3 – 0501;	4 – 0705;
5 – 2168;	6 2687;	7 – 3279

Коды уровней сложности HARD:

1 – 4989	2 – 3396	3 – 4126
4 – 7589	5 – 9801	6 – 0666
7 – 1192		

MENDEL PALACE

Чтобы сыграть секретные дополнительные стадии, нажмите одновременно кнопки **SELECT** и **START** и, удерживая их, включите питание (или нажмите Reset) на игровой приставке.

METAL GEAR

Пароли, с помощью которых можно получить разные виды вооружения, жизни и всевозможные полезные вещи и устройства:
5NZHJ HZZJF KOHJH FHHXH RXPRS
Этот пароль доставит вас в комнату с Суперкомпьютером:
ELLEN DIANE JENNI FERBI GBOSS
Следующий пароль позволит вам увидеть окончание игры:
WZRJZ QZZZD UJSIO UIQZZ NZRZE
Пароль на конец игры с уже уничтоженным последним боссом:
T1111 11611 11111 11111 11116

METAL GEAR 2

Пароли уровней
1. JT?'R.479%X8!7W959V!tQN№NGZXPZX4H
2. GQB3XG9!..PPNNVMV3YN6V39YQ2?27
3. MBGQR9Q7H4H74JPV8N№W3DP7X4KT?35
4. HHKH-№9%3%R%N5H-H8TPG3KW47W54

METAL FIGHTER

Выбор уровня: На заставке нажмите одновременно кнопки **A** и **B** и, удерживая их, нажимайте **SELECT** такое число раз, которое соответствует номеру интересующего вас уровня, **START**.

METAL STORM

Пароли уровней
Уровень 2: !36-VDRW-KPK;
Уровень 3: 99P-032W-4J5
Уровень 4: C9P-IP2F-X05;
Уровень 5: IMC-OLQP-TDR
Уровень 6: M8C-L43J-FTM;
Уровень 7: G7D-T33Q-QL2
Второй этап: FST-DR36-WIM

METROID

Полное вооружение:
mMuiSI 116-GE JIs?h0 mOOWRM
Отсутствие Барии (Varia) и другое окончание игры: **999999 999999 KKKKKK KKKKKK**
Используйте следующий пароль, чтобы превратить Самуса (Samus) в женщину – воина:
JUSTIN BAILEY
Паролиуровней
2 – 0071tr W20000 025kHa 8A007Y
3 – OOU uOOOO OAFw9Y 1800sb
4 – OGZ m3eOG OOVvjS 3mOOn?
5 – M7 ZOAO 2T-tfin aOOOd5

MIKEY MOUSE

Выбор уровня. Пиратский корабль (Pirate Ship): Одновременно нажмите кнопки ↑, **SELECT**, **A**, **B** и **START**.

Замок (Castle): Зажмите кнопки ↓, **SELECT**, **A**, **B** и **START**.

Океан (Ocean): Зажмите нажмите кнопки →, **SELECT**, **A**, **B** и **START**.

Лес (Woods): Зажмите кнопки ←, **SELECT**, **A**, **B** и **START**. Чтобы продолжить игру с последнего достигнутого уровня, дождитесь появления надписи Game Over и одновременно нажав и удерживая кнопки **A**, **B** и ↑, нажмите **START**.



MICKEY MOUSE CAPADES

Выбор этапа. На титульном экране зажми одну из кнопок направления и **SELECT + START**. В зависимости от зажатой кнопки направления будет выбран один из четырех этапов.

Дополнительное продолжение

Нажми ↑ +START

Выбор зоны: на заставке нажмите:

Пиратский корабль: одновр. нажмите **↑**, **SELECT**, **A**, **B** и **START**. *Замок:* одновр. нажмите кнопки **↓**, **SELECT**, **A**, **B** и **START**. *Океан:* одновр.нажмите кнопки **→**, **SELECT**, **A**, B и START. *Лес* (Woods): одновр. нажмите кнопки **←**, SELECT, A, B и START.

Продолжение игры: на заставке после надписи GAME OVER одновременно нажми и удерживай кнопки **A**, **B**, **↑**, **START**.

MICKEY'S SAFARI IN LETTERLAND

Звуковой фокус. Если в меню выбора этапа нажать SELECT, то вы увидите английский алфавит и сможете услышать, как правильно произносится любая буква.

MIGHTY BOMB JACK

50 000 очков: Когда вы достигаете Дворцовой комнаты (Palace Room) в конце каждого уровня, возьмите первую бомбу, а затем соберите все Огненные бомбы (с горящими фитилями) по порядку. Если вы сделаете это и успешно покинете комнату, то заработаете 50 000 очков.

Переход на следующий уровень:

Отправляйтесь в комнату Королевского Дворца. После того, как вы возьмете первую бомбу, возьмите все остальные не подожженные бомбы, и в последнюю очередь Огненную бомбу (подожженную). Если вы все сделаете правильно, то перенесетесь в комнату Королевского дворца следующего уровня, когда покинете комнату. Повторяя это вы можете оказаться на любом другом уровне.

MIGHTY FINAL-FIGHT

Увеличение энергозапаса. В 5 раунде найдите табличку, на которой нарисованы жареный цыпленок, нож и вилка. Ударьте по ней - и ваша энергия восстановится. Начните игру с Хагаром и умрите, а потом продолжите ее в качестве Коди или Гая. Вы будете играть с уровнем энергии, свойственным для Хагара, что на два пункта выше, чем обычно у Коди и Гая.

MIKE TYSON'S PUNCH OUT

Чтобы нокаутировать Стеклянного Джо (Glass Joe) одним ударом, подождите, пока время достигнет 40 секунд в первом раунде. Джо отступит назад и скорчит рожу. Когда он выступит вперед (42 – 43 секунды), ударьте его в живот, и он упадет.

Don Flamenco (Дон Фламенко):

Первый бой – 005 737 5423

Второй бой – 647 993 3534

Major / Minor Title Holder (Держатель старшего/младшего титула): 777 807 3454

Piston Honda: Второй бой – 667 833 7533

Super Macho Man (Настоящий мужчина): 237 210 7938

Mike Tyson (Майк Тайсон): 007 373 5963

Чтобы сразиться в чемпионате Иного мира, введите пароль: 135 792 468 (последняя цифра пусть останется нулем). Удерживая **Select**, одновременно нажмите кнопки **A** и **B**.

MILO'S SECRET CASTLE

Продолжение игры: нажмите и удерживайте кнопку ← на вашем управлении, а затем нажмите START. Только помните, что вы не можете продолжить игру, если не поразили первого демона и не захватили первый Кристалл.

MISSON IMPOSSIBLE

Конец игры – наберите код MTKN.

Выбор этапов

Зона 2: HMPR; Зона 3: KMVW; Зона 4: XDGJ

Зона 5: TVJL; Зона 6: QBYZ



MONSTER IN MY POCKET

Пароли уровней игры:

Уровень 3: Nei QaS ,TF

Уровень 5: LjG "Gz rzS Уровень 8: Dtu gs. iNT

MORTAL-ARMS

3 – 696017 5 – 282095

4 – 040471 7 – 081620

MORTAL KOMBAT 3

Игра вдвоем: Перед выбором героя нажмите на втором дж. любое из направлений. Кружки рядом с полоской "жизни" показывают число одержанных вами побед.

Общие удары

➔, Turbo A (вплотную) – перебрасывание через себя;

↓, ➔, A – выстрел; ↓, B – подножка.

Спецудары

Кейдж:

↓, ←, B – высокий прыжок;

←, ←, B – удар ногой в скольжении;

Горо:

Не способен выполнять обычные прыжки.

←, ←, B – спецпрыжок на соперника;

Шао Кан:

←, ←, B – "бабочка"; ↓, ←, B – "глухие" удары;

Не умеет прыгать и нагибаться. Вместо бросков – удар локтем.

Кунг Лао

↓, ←, B – появление сзади;

←, ←, B – удар ногой в прыжке;

Рептилия

↓, ←, B – выстрел;

←, ←B – невидимость;

Китана

↓, ←, – B удары веером

(не вредят но задерживают противника);

←, ←, B – полет;

Барака

↓, ←, B – "ножницы" руками;

Рейден

↓, ←, B – удар током;

←, ←, B – полет;

Соня

↑, ➔, B – полет;

↑, ↓, B – невидимость.

Милена

←, ←, B – провалиться под землю и прыгнуть на соперника;

↓, ←, B – вращение внизу.

Шанг Цунг

↓, ➔, Turbo A – выстрел;

Лю Канг

↓, ←, B – "велосипед" в полете;

←, ←, B – простой полет;

Джакс

↓, ←, B – удар в пол,

(противник падает);

Саб – Зиро

←, ←, B – подножка;

↓, ←, B – "лужица";

Скорпион.

←, ←, Turbo B – "ножницы";

↓, ←, B – "парящая душ".

Если при схватке с двумя противниками вы хотите избежать боя со вторым, то после нападения ударьте первого врага, быстро отойдите, встаньте в углу экрана и непрерывно делайте подкат.

Когда время истечет, ваш противник окажется проигравшим, а второго поединка не будет.

MORTAL KOMBAT 4

Комбинации для суперударов

↓, вперед + A + ↓

назад, назад + B

MORTAL KOMBAT 5 PRO

Как стать бессмертным

В опциях нажми **SELECT**, **START**

NARC

2 продолжения: на заставке одновременно нажмите и удерживайте кнопки **A**, **B**, **SELECT** и ↑. Нажмите **START** после того, как потеряете последнюю жизнь, чтобы продолжить игру.



NES PLAY ACTION FOOTBALL

Пароли уровней:

Чикаго против Сан-Франциско: QSIGTVD2CS
Лос-Анджелес (L.A.) против Вашингтона: 2MIPLR2PKE
Майами против Лос-Анджелеса: AOLHQHCHHI
Вашингтон против Хьюстона: QMJPIIODTI
Хьюстон против Денвера: R0121G9ROH
Нью-Йорк (N.Y.) против Чикаго: 90MGKGDNIE
Денвер против Чикаго: 3NIGSS6N5J
Сан-Франциско против Лос-Анджелеса: IHLIVNK3TI

NEW-COMPETITION

Если в меню MODE-SELECT в верхней строке поставить третью слева надпись, в средней – выбрать нужное количество игроков, а затем после окончания раунда на экране с надписями об этом нажать кнопку А, то появятся две опции. Левая – повторение раунда, правая – выход в меню MODE-SELECT. Чтобы увидеть настоящую концовку игры, нужно занять первое место, по крайней мере, в трех видах спорта.

NHL`97 (SUPPER)

1. 60882. 4994
3. 63424. 71535. 8368

NINJA TURTLES

1. Чтобы попасть на желаемый уровень, на заставке игры нажмите **SELECT**. Количество нажатий соответствует желаемому этапу.
2. Когда черепашка вылезает из люка или выходит из дома, жизни и дополнительное оружие у них восстанавливаются.
3. При обезвреживании мин сначала уничтожьте самые дальние, а затем, пожертвовав одним из героев, – ближние.
4. Если, к примеру, Рафаэль бросит бумеранг, то, пока он летит, можно поменять игрока, скажем, на Донателло. Таким образом можно передавать бумеранг от черепашки к черепашке. Подкрепление, встречающееся на пути:

– полная жизнь.
– супер-возможность.
– две доли жизни.
– четыре доли жизни (половина).
– ракеты для военной машины.
– энергитические волны.
– канат.
– бумеранги.
– зездочки нннд зя.

Неограниченная пицца. Идите к выходу из первого канализационного коллектора, где вы найдете кусок пиццы. Съешьте ее и покиньте коллектор. Затем возвращайтесь в коллектор, где обнаружите еще больше пиццы. Избавьтесь от Солдата клана Футов и берите пиццу. Повторяйте это до тех пор, пока не подкрепите всех черепашек. Тот же прием срабатывает в коллекторе, ведущем в здание, где держат в плену Эйприл.

Чтобы разделить Бумеранги между черепашками: Используйте черепашку, которая обладает Бумерангами, выберите Бумеранг и бросьте его. Теперь, пока Бумеранг возвращается, быстро переключитесь на другую черепашку. Когда Бумеранг вернется, новая черепашка также будет обладать Бумерангами!

На пятом этапе можно добыть по 99 бумерангов для каждой черепашки. Ищи их в в крайнем слева верхнем доме. Когда зайдешь в дом и немного пройдешь вперед, ты увидешь вместо пола пару кирпичей, которые можно разбить. Спустись и возьми значок «20 бумерангов». Поднимись и спустись снова – значок опять появится.

На третьем уровне на время покинув машину ты избежишь атак врагов.

На четвертом уровне Мегамаузера проще убить, встав под его головой

NINJA TURTLES: THE ARCADE GAME

Когда загорится меню выбора игроков, нажмите ↓ и **SELECT**. В результате выбор оружия будет осуществляться автоматически, когда вас персонаж погибнет.

В парной игре вы можете отнять жизнь у другого игрока, нажав кнопку **А**, когда все ваши жизни закончатся.

10 черепашек. На заставке нажмите ↑,→,↑,→,↓,↓,↓,←,←,←,←,B,A,START.

Выбор стадии. На заставке нажмите: ↓,↓,↓,↓,↓,→,→,→,→,→,→,→, **B, A, START**. В режиме выбора стадии (Stage Select), выбирайте стадию кнопками ← и →,**A**.

10 жизней и выбор уровня. На заставке нажмите: B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A, START. На экране появится надпись STAGE 1. Выберите номер стадии и нажмите **START**.

Виды телепортации: одновременно нажмите на все четыре кнопки контроллера, на центр крестика пульта и на **SELECT**. Если же ваши планы скромнее (просто желаете переместиться в другую часть экрана), то нажмите одновременно на центр крестика и на кнопку прыжка. Пока черепашки не видно, воспользуйтесь каким-нибудь из направлений джойстика.

NINJA TURTLES 2

Перед демонстрационным роликом на экране-заставке нажмите: ↑, ↓, ←, →, **A, B, A, B, SELECT** – игра за Сплинтера

B, A, B, A, ↑, ↓, **B, A**, ←, →, **B, A, START** или ↓ (5 раз), → (7 раз), потом **B, A, START** – выбор этапа

↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←, **B, A, START** или ↑, →, →, →, →, →, ←, ←, ←, ←, **B, A, START** – десять жизней

A, B, A, B, ↑, ↓, **A, B**, ←, →, **A, B** или **B, A, B, A**, ↑, ↓, **B, A**, ←, →, **B, A, START** – 10 жизней и выбор этапа.

Автоматический выбор оружия.
В режиме выбора игроков нажми ↓ и **SELECT**. После каждой гибели твоего героя будет "включаться" рекомендуемое оружие.

Разные виды телепортации. Чтобы сменить этап, на котором ты играешь, одновременно нажми на все четыре кнопки контроллера, на центр "крестика" D-pad`a и на **SELECT**.

Если твои планы скромнее (просто хочешь переместиться на другую часть экрана), то нажми одновременно на центр "крестика" и на кнопку прыжка.

NINJA TURTLES 3: THE MANCHATTAN PROJECT

На экране выбора персонажа быстро нажми ← + →. После сообщения "**AUTO MODE**" выбирай черепашку. Когда потеряешь первую жизнь, компьютер выберет персонаж автоматически. Другой вариант – там же нажми пять раз ↓. Для режима с двумя игроками попробуй использовать десять нажатий ↓.

На некоторых картриджах можно выбирать этап игры, задать сложность, получить дополнительные жизни и прослушать мелодии. Для этого нужно нажать на экране-заставке до показа демонстрационного ролика код ↑, ↑, ↓, ↓ ←, →,←, →, A, B, **START**. Второй вариант этого кода такой. Выбери число игроков и, удерживая ↓+**B**, нажми **START**, а потом продолжая держать ↓ +**B**, выбери кнопкой **SELECT** черепаху. Нажми **START**. Должно появиться секретное меню.

NINJA TURTLES 4: TOURNAMENT FIGHTERS

Суперудары:

↓ + **A** – подсечка / подкат;

A + B – спецприем. Пользуйтесь им только в случае крайней необходимости. Каждый прием уносит у вас частицу жизни;

← + ↓ – блок;

→, → – разбег (можно добавить АВ – получится удар в полете).

Бросок противника через себя: подойдите к нему и нажмите → + **B**.

Упавший сверху шарик можно подобрать (↓, **Turbo B**) и бросить в противника (↓, резко → + **Turbo B**) – получится эффективнее любого суперудара.

Микеланжело владеет ударом двумя ногами в полете (↙, ↗+**A/B**). Леонардо способен нанести удар ногой во вращении (↓,←+**A**). Донателло владеет ударом ногой во вращении с подсечкой (↘, ↖+A). Рафаэль вращается в гори-

зонтальном полете (↙, →+B). Если вы играете за Рафаэля, то при нажатии → и Turbo B ваш персонаж сделает стальной зажим челюстями. Кези Джонс может драться клюшкой (↙, ↗+B). Чтобы он пустил энергетический вихрь, нажми ↙, ←+B. Хот-Хед пускает огонь изо рта (↙, →+A) и сверху наносит удары головой (прыгните: ↑, затем нажмите – ↓+A, B).

Шредер производит серию мощных ударов (Turbo B) и пускает вихри по земле (→, ↓ +B). Чтобы переставить черепашек: удерживая **START**, нажимай ↓.

Время от времени вы видите ящик, из которого появляется красный шар. С помощью кнопок - ↓+B подберите его – так вы сможете выстрелить энергетическим импульсом кнопками ↓, →+B. Шарик снова можно взять.

Чтобы получить с самого начала 10 жизней, в то время, пока горит заставка, нажми ↑,→, →,↓,↓,↓,←,←,←,←, B, A.

На пятом уровне, в верхнем левом здании можно найти по 99 бумерангов для каждой черепашки. Для этого зайдите в дом. Увидите на полу два кирпича. Разбейте их. Спуститесь вниз и подберите иконку "20 бумерангов". Если подняться и снова спуститься, то иконка будет лежать на старом месте.

Выбор этапа игры. Нажмите на кнопку **Select**, чтобы выбрать уровень. Или нажмите и удерживайте кнопку B. Нажимая A, можно менять этап. А потом нажмите **START**, и игра начнется.

NINJA TURTLES 4: TURTLES IN TIME

Увеличение количества жизней. Переведи курсор на "опции" и на втором контроллере нажми ↑, ↑, ↓, ↓←, →←, →, B, A. Теперь на первом нажми **START**. В "опциях" используй пункт "rest". Можно задать десять жизней.

NIGEL MANSEL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Пароли уровней:

2 – BT.BTTF..KG.Y4; 3 – CTHBVKF.KPM.YY
4. CTWDVYF.TTS.ZR; 5. DLHDWEFKYTW.ZK;
6. FBHHWYFT2TI.YC; 7. FBWKX.FVY6.Y6;
8. GB2QX.PZ.Y9.YO; 9. HB8QX2PZK3F.TT;
10. JV8SFKP7P3L.YM; 11. KL8WF2QGT3R.YF;
12. KMMYGFQG27X.Y8; 13. KMWZOPVG3GO.Y2;
14. L4WIH6VQ7G5.YW; 15. NNHIJPZQ7Q6TTP;
16. PDH4J6ZOBRBTYN

NINJA CAT

2 – 427123	6 – 912210	9 – 924748
3 – 140901	7 – 192397	10 – 641114
4 – 260388	8 – 128256	11 – 390227
5 – 600445		

↑ и ↓ – выбор цифры.
START-START-SELECT-START – запуск.

NINJA CRUSADERS

Пароль восполнения жизней: одновременно нажмите **A+B+START**.

Превращение в одного из героев (нажатием кнопки B) зависит от того, что вы держите в руках:

меч – в дракона цепь – в скорпиона
звезду – в пантеру копье – в орла.

NINJA RYVKENDEN

Пароли уровней:

2 – 1 звезда, кувшин, лицо, звезда
3 – 1 сыр, звезда, кувшин, лицо
4 – 1 кувщин, сыр, звезда, лицо
5 – 1 лицо, звезда, кувшин, сыр
6 – 1 яйцо, лицо, сыр, кувшин
7 – 1 кувшин, сыр, лицо,звезда

NINJA RYVKENDEN 3: NINJA DRAGON SWORD

Пароли этапов

Так как пароли уровней данной игры представляют собой рисунки (виды оружия), обозначим их цифрами. Так, треугольной загогулине присвоим цифру 1, «горошку» – цифру 2, «звездочке» – 3, а кружку с зарубкой – цифру 4.

Получаем следующие пароли:

1 – 1, 2, 3, 4 2 – 3, 2, 4, 3
3 – 1, 3, 2, 4 4 – 2, 1, 3, 4
5 – 4, 3, 2, 1 6 – 4, 4, 1, 2
7 – 2, 1, 4, 3

NINJA GARDEN

Используйте команду «Jump and Slash Ninja Fighting» (прыгать и рубить), чтобы уничтожить любого босса одним-двумя ударами. Это особенно хорошо срабатывает с 3 последними боссами в конце третьего действия.

2 – 1341; 3 – 2134; 4 – 3214; 5 – 4132; 6 – 4423

NINJA GARDEN 2

В этой игре есть три различных звуковых теста! В первом тесте вы услышите всю музыку игры и увидите мультипликацию Рю Хаябуза (Ryu Hayabusa). Этот тест включается, когда вы одновременно нажмете кнопки ↑ и ←, **A**, **B** и **SELECT**, а затем (продолжая удерживать эти кнопки) нажмете **START**, когда горит заставка. Во втором звуковом тесте вы услышите музыку игры и увидите изображение Ирены Лью (Irene Lew). Чтобы включить этот тест, дождитесь, когда заглавная заставка погаснет, и нажмите **START**. Заставка появится вновь. Далее, одновременно нажмите кнопки ↑ и ←, **A**, **B** и **SELECT**, а затем **START**. Третий звуковой тест позволит вам услышать музыку и звуки с названием вдоль звуковых линий, а также взглянуть на изображение Рю и Ирены вместе. Чтобы включить этот тест, дайте заставке погаснуть и жмите **START**, что – бы заставка появилась вновь два раза. Затем одновременно нажмите кнопки ↑, ←, A, **B**, **SELECT** и затем **START**. Вы можете создать резерв до девяти жизней в Стадии 4 – 2. Когда доберетесь до 1 – Up в конце уровня, возьмите ее и вернитесь в начало этого уровня (просто лезьте вверх по лестнице). Возвращайтесь затем к тому месту, где нашли жизнь, и вы обнаружите, что она вернулась! Повторяйте эту процедуру, пока не заполните резерв. Если у вас есть Звезда Ветряной мельницы (Windmill Star), вам будет гораздо легче расправиться с врагами, стерегущими I – Up.

NORTH AND SOUTH

Выбор операции и тест звука. Вначале, после того как пройдет заставочный ролик и появится некто на лошади, нажми ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **B** и **A**. Появится экран теста звука, где одним из пунктов меню будет "Operations".

NORTHERN KEN
(FIRST OF THE NORTH STAR)

Секретный уровень. Для того чтобы попасть на секретный 8-й уровень, не пользуйся опцией "Continue", проходя уровни с первого по седьмой.

Специальный режим использования Continue. Когда перед тобой появится надпись "Time Over", нажми кнопку **A + START**. Этот режим будет работать только на уровнях с первого по четвертый.

OTHELLO

Если вы хотите играть вдвоем, то должны будете при выборе нажать и удерживать клавишу **Start**. В конце игры вам надо было бы нажать клавишу **Start**, но вместо этого сейчас нажмите и удерживайте клавишу **Select** и лишь потом нажмите **Start**.

P.O.W.: PRISONERS OF WAR

Дополнительные жизни. На титульном экране нажми **A**, **B**, **B**, ↑, ↑, ↓, ←, **START**.

20 жизней: на заставке нажмите кнопки **A**, **B**, **A**, **B**, ↑, ↑, ↓, ←, **START**.

PAC-MANIA

Набрав 500000 очков на любом из уровней, герой обретает бессмертие.

PALAMEDES

Финал. На заставке одновременно нажмите кнопку → на первом джойстике и кнопку **A** на втором. Продолжая удерживать эти кнопки, нажмите **START** на первом джойстике. На выс-

ветившемся экране Опций выберите желаемую финальную сцену.

PAPER-BOY-2

Пароль третьей недели – 4796.

PARODIUS

Полная энергия. Нажми ↑,↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, A, B, A, B

PHANTOM FIGHTER

Используйте эти пароли в начале каждого города:

Город 1:	♥VPD	9♣N8	B?R♦
Город 2:	J11N	♠R♣Y	B2XD
Город 3:	76GD	3♥9♥	M♣V♦
Город 4:	Y♦GH	♥1P♣	J8RD
Город 5:	B74Q	D71P	R61♣
Город 6:	KQT♣	G1HR	4♥5♦
Город 7:	♠♥♣V	L8T?	R9N♦

PINBALL

Дополнительная жизнь. Будет вам предоставлена, когда вы наберете 50000 очков. После того, как вы набрали 100000 очков, исчезнут рычаги, отбивающие шарик (кнопки ←+A). Они появятся после того, как ваш "банк" составит 150000 очков.

Советы. Если на верхнем экране выиграть в рулетку, то на нижнем экране появится защита. Если сбить цыплят, защита появится по бокам. На втором экране выбей все цыфры слева. Вам откроется проход на второй этап

Выбор уровня. На заставке нажмите **B+START**.

PIPE DREAM

Отключение счетчика времени. На паузе нажми **A, B, B, A, START, B**, чтобы отключить счетчик времени. Нажатие **SELECT** заново его запустит.

POWER BLADE

Пароли этапов

2 – D67B3930 3 – D2BB3940 4 – 58F3D125
5 – 1B519FK5 6 – KF6FJK74 7 – 8JB40834

Комнаты с секретным агентом

1 – 70B308G5
2 – 6D9G7B78, GG7G7B78
3 – GK9K8DF7, DGGK8DF7
4 – 9623D12Q, G5843D12G
5 – 2559F65F
6 – KFJJJK74, GB0JJ174

POWER BLADE 2

4. Б – 1 – Г – *
Е – 1 – 2 – Б
Б – Г – 2 – *
5. Б – 1 – Г – *
Е – 1 – * – Б
Б – * – 2 – *
6. Б – 1 – Г – *
L – 1 – * – 2
Б – Г – 2 – L

Обозначения:

* – звездочка
1 – бумеранг (одна волнистая линия),
2 – двойной бумеганг (две волнистые линии),
Г – нечто вроде гамбургера;
Е – буква «Е»;
L – L на желтом круге;
Б – башня (зеленая бутылочка)

POWER BLADE 3

Пароль седьмого уровня: FB68398K

POWER SOCCER

Пароль второго уровня: 576 42 85

POWER PUNCH 2

Пароли этапов

KMK-LBD-FLC-TCL-GM – галактический чемпионат
NNK-PJF-GLR-FTG-BN – финальная лига
LPF-PGT-WLK-OTP-MN – финальный конфликт
HDK-FGT-FLG-FTK-CD – конец игры

Пропуск уровня

Когда появится картинка следующего бойца зажми **A+B+ SELECT** и нажми **START**.

PREDATOR

Выбор этапа: после гибели нажмите **SELECT** и середину крестика.

Самоуничтожение: поставьте игру на паузу, нажмите **A+B**.

PRINCE OF PERSIA

Пароли этапов

2 – 51057727　3 – 85335747
4 – 19674333　5-05567637
6 – 28798132　7 – 74225637
8 – 86378334　9 – 05568638
10 – 84312335　11 – 18666022
12 – 75268224　13 – 05569639
14 – 88724447

PRINCESS TOMATO IN THE SALAD KINGDOM

Пароли уровней:

2 – GVSNPYJ
3 – VVPB3ZXJT855Q
4 – 683QFB-DFBHHN
5 – IGCBHDJMPLP9KQ-
6 – K73%G5%DDFG2SFJNX
7 – RPISLVWWXYZH-32MD8
8 – MPMSVTVWXYZH-32MD8
9 – P7HS%%BCDFGHSKJ5NK5

PRO AM RACING

(R.C.PRO AM RACING)

Призовые машины. Чтобы получить новый набор машин, во время гонки собирай буква, чтобы составить слово "NINTENDO".

PROBOTECTOR

30 жизней: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,B,A,B,A,START.

PRO SPORT HOCKEY

Нажмите START – возможность выбора вариантов:

SUPER-CUP – суперкубок
EXHIBITION – соревнование
TRAINING – тренировка
OPTIONS – опции

В режиме опций можно установить:

PERIOD-TIME время периода (2-20 мин)
PERIODS – количество периодов (1-3)
GOALIE – управление вратарем
PENALTY – пенальти (ON,-OFF)
OFF-SIDES – шайба за пределами поля
ICING – нарушения на льду (ON, OFF)
TIE-TIME – связь игры (OVERTIME – все время, SO – другое)

Exhibition. Выберите тип игры: первый игрок против второго или против компьютера , после этого зафиксируйте выбор (START).Теперь можете выбрать себе команду. Напротив каждой команды приводится ее характеристика. SHOT (SHT) – сила ударов; SPEED-(SPD) – скорость; DEFEAT (DEF) – нападение; GOLIE– (GOL) – защита

PSY BUSTER

Чтобы разрывные бомбы летели вверх, нажмите **Select+B**. Таких бомб в игре всего три.

PUSHER (THE)

Когда экране загорится заставка "Разыскивается" (Wanted),нажмите **A, B, B** на втором пульте ↑, ↑, ←, ↓ на первом и **A** на втором. Когда раздастся звуковой сигнал, вы вооружились крупнокалиберным гранатометом.

PUNISHER

Для получения более мощного оружия наберите на заставке "Wanted", **A, B, B** на втором джойстике; ↑, ↑, →, ↓ на первом и опять А на втором джойстике. Вы услышите гудок при правильно набранном коде.

PUZZNIC

Пароли этапов

1 – 1 : 55VC　2 – 1: 5C5B;　3 – 1: FICW;
4 – 1: P1WW　1 – 2: 5A37　2 – 2: 5RF5



3 – 2: P7RL	4 – 2: PV1V	1 – 3: 5L3B
2 – 3: 57LL	3 – 3: PZ7W	4 – 3: PJV3
1 – 4: 5TJ5	2 – 4: 5ZTW	3 – 4: PBZV
4 – 4: 3JP7	1 – 5: 5WCL	2 – 5: 5BWV
3 – 5: PMB3	4 – 5: 3C3B	1 – 6: 51RW
2 – 6: 5M13	3 – 6: P5MC	4 – 6: 3RJ5
1 – 7: 5V7V	2 – 7: FFV7	3 – 7: PF57
4 – 7: 37CL	1 – 8: 5PZ3	2 – 8: FLPB
3 – 8: PLFB	4 – 8: 3ZRW	1 – 9: 53 BC
2 – 9: FT35	3 – 9: PTL5	4 – 9: 3B7V
1 – 10: 5JM7	2 – 10: FWJL	3 – 10: PWTL
4 – 10: BMZ3	5 – 1: LCBB	6 – 1: T13W
7 – 1: T13W	8 – 1: WC7B	5 – 2: LRM5
6 – 2: TVJV	7 – 2: JVTV	8 – 2: CFZ7
5 – 3: L75L	6 – 3: TPC3	7 – 3: JPW3
8 – 3: CLBB	5 – 4: LZFW	6 – 4: T3RC
7 – 4: J31C	5 – 5: LBLV	6 – 5: TJ77
7 – 5: CCVB	8 – 5: CW5L	5 – 6: LMT3
6 – 6: TCZB	7 – 6: CRP5	8 – 6: C1FW
5 – 7: L5WC	6 – 7: TRB5	7 – 7: C73L
8 – 7: CVLV	5 – 8: LF17	6 – 8: T7ML
7 – 8: CZJW	8 – 8: CPT3	5 – 9: TTV5
7 – 9: CBCV	8 – 9: C3WC	5 – 10: TWPL
16 – 10:MB1V	7 – 10: CMR3	8 – 10: CJ17

RACKET ATTACK

Начинайте игру в роли Ферста (First)
2-й Матч: JSLPVYC; 3-й Матч: GKVYLWC4
4-й Матч: PSFRCHC; 5-й Матч: KYIMYDD;
6-й Матч: IXKOWCD; 7-й Матч: RYTONMD.

Выбор игрока и поверхность корта:

Игрок	*Твердое покрытие*	*Грунт*	*Травяной корт*
Bernard	YIBDEPB	GOVWKXC	UVOPSND
Watt	FLYDAYB	KBINXFC	OWERDKC
Carter	KBIQWHC	LAJRWJC	QASROPE
Gibbco	BPDWCSP	RYTNMKD	YIBEGSB
First	OWEQBHC	WXMPTQD	EMXBJYB
Horn	PVFUALC	CSAXGYB	FLYFIDC
Eagle	PVFWANC	NTHYYMD	RYTTNRD
Brofsky	VUPUPQD	YIBHFUB	XWNSTUD
McKay	DRBIEIB	GOVLKMC	QASAOXB
Jansco	TBRANAC	TBRAOBC	FLYPINC
Berry	UVOQAQVC	NTHCYPC	EMXJJHC
James	VUPCPXC	IYKXVLD	UVOBSYC
Orchler	YIBMEYB	YIBMFAC	FLYJIHC
Juana	VUPEPAD	SCQWPXC	SCQWQYC
Spohn	CSAFFFB	MUGDAQB	QASXOVC
Gray	CSABFBB	GOVFKGC	EMXHJFC

RAD RACER

Продолжение игры: дождитесь начала демонстрации игры и затем одновременно нажмите кнопки **A** и **START**.

Выбор уровня. Дождитесь начала демонстрации игры и затем нажмите B, чтобы увеличить индикатор тахометра на два деления. Первые деления означают Трассу 1, следующие два – Трассу 2, и так далее до Трассы 8. Выбрав желаемую трассу, нажмите **A** и START, удерживая кнопки ↑, →. Чтобы быстро вернуться на трассу, когда вы разбились, постоянно нажимайте **START**, включая и выключая паузу, пока ваша машина не вернется на трассу. Это занимает меньше игрового времени, чем просто сидеть и ждать, пока игровая программа сама вернет вашу машину на трассу.

Финал: перейдите в демонстрационный режим и одновременно нажмите кнопку **A** и ↑, →. Продолжая удерживать эти кнопки, нажмите 60 раз кнопку **B**, а потом **START**.

RAD RACER 2

Выбор уровня. На заставке удерживайте кнопки ↑, ← и нажмите B на один раз меньше, чем номер трассы, с которой вы хотите начать. Например, если вы хотите начать с 6 трассы, нажмите кнопку B 5 раз. Проехать любую трассу ночью можно, если нажать ↑, ← и, удерживая эти кнопки, нажать 7 раз B и еще по разу за каждую следующую трассу. Например, для 1 стадии нажмите кнопку B 8 раз, для 2 стадии – 9 раз, для 3 стадии – 10 раз и т. д. Выбрав стадию, начинайте игру нажатием START, продолжая удерживать ↑, ←.

Продолжение игры: нажмите A, затем START. Снова нажмите START для того, чтобы начать игру.

RAINBOW ISLAND

Возможность выбрать мир. Во время демонстрационного ролика появится надпись "Press

Start", нажмите ←, B, →, ↑, ↓, ←, →, B. Чтобы выбрать мир, нажмите A, затем START.

Бессмертие. Нажми **START** (вызов режима "паузы"), потом **SELECT** и **START**.

RAMBO

Джон Рембо, недавно вернувшись из Вьетнама, вновь попадает в страну джунглей. На этот раз Джон вернулся во Вьетнам, чтобы освободить американских военнопленных, о которых забыли правительство и армия.

С этим паролем Рэмбо станет силен как никогда, он будет способен сражаться, даже потеряв всю энергию:

H800 IbW2 kG4Q KwKc
6WH QbW2 OFID G19D!

RAMPAGE

Когда у партнеров кончится энергия и он усохнет, съешь его, чтобы унаследовать счет. Упав с крыши, можно оттолкнуться от воды и запрыгнуть обратно, нажав ↑+B.

RBI BASEBALL

Тренерский состав:на заставке одновременно нажмите кнопки **A**, **B** и **START**. Улучшить удар: продвиньтесь насколько возможно вперед (к питчеру). Один раз легко ударьте по кнопке A, чтобы поставить биту в первую позицию. Теперь вы готовы отбить бросок.

RBI BASSEBALL 2

Пароли для игры с суперкомандой Тенген (Tengen):

Торонто против Тенгена:	FOOMB6AP
Детройт против Тенгена:	ROOMB6AP
Миннесота против Тенгена:	SIOMB6AP
Кливленд против Тенгена:	VOOMB6AP
Бостон против Тенгена:	JOOMB6AP
Сиэтл против Тенгена:	SAOMB6AP
Калифорния против Тенгена:	UOMB6AP
Окленд против Тенгена:	SEOMB6AP
Бостон против Тенгена:	JOOMB6AP
Сиэтл против Тенгена:	SAOMB6AP
Калифорния против Тенгена:	SUOMB6AP
Окленд против Тенгена:	SEOMB6AP

RED ZONE

Пароль бессмертия: BAA BAA CBC AA.

Пароль скрытой игры: B (9 раз) A (2 раза)

REVOLUTION HEROES
(GUERILLA WAR)

Выбор этапа. Для выбора этапа, а также уровня сложности, на экране выбора героя нажми **A + B + START**.

Секретный экран опций. На экране выбора режима игры (один игрок или два игрока) нажми **SELECT + START + B**. Когда появится меню опций, используй ↑ и ↓, чтобы выбрать опцию, **A** – чтобы изменить ее значение **START** – чтобы начать игру.

Дополнительное продолжение. В режиме двух игроков, когда закончаться жизни, нажми **A, B, B, A**.

RING KING

Непобедимость: нажмите кнопку **A** на 2 джойстике, кнопку **A**, **Select** и опять кнопку **A** – на 1, кнопки **A** и **B** на 2 джойстике и, наконец, **B**, **B** на первом. Чтобы начать игру, нажмите **START**.

RIVER CITY RANSOM

Пароль игры со 122 долларами, 30 единицами во всех атрибутах и 99 ST:
EMTKGA0DBDh WcEtZhSQjTZ
fUXYofbaZ7N

Пароль игры с 60 долларами, Акробатическим Цирком (Aero Circus), Ногами Дракона (Dragon Feet), Каменными Руками (Stone Hands), Смертельными Шагами (Fatal Steps) и Человеком-Копьем (Javelin Man):
yF143Lo3kUu aHR3gfsReru efqj zqicnOY

Пароль игры с 114 долларами и всеми вышеперечисленными возможностями:
2B5zJGuNsYu mz5yAbodavq SbWfvmmYjjU

Чтобы начать, имея Кеды (Sneakers) и еще кое-что: zA'c21NrXNVr bjx2jY1Qdop

dB'riyphdgTX

Пароль игры после приобретения Крыла Родана (Rodan Wing):

89TPUSVQSO Ypm5GduXAVs
YAullsOelEa

ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES

Робин Гуд должен найти драгоценности.

На заставке нажмите А 8 раз, затем В 8 раз и введите пароль:

CATACOMB – после тюрьмы
WALL – стена Адриана (Hadrian)
LOCKSLEY – замок Локсли
DUBOIS – поместье Дюбуа
SHASE – скачка в Шервудский лес (Sherwood)
CATHEDRA – спасение девушки
BOAR – битва с боровом
MASTER – поиск мастера Трейнера (Master Trainer)
CHAPEL – встреча с Мариан (Marian)
WELL – поиск источника TAX – нападение на телегу с золотом
POND – поиск живой воды
VILLAGE – оборона шервудской деревеньки
CELTS – битва с кельтами
TOWN – поездка в город
CASTLEIN – после дворца шерифа.

ROBOCOP

Неограниченные продолжения: одновременно нажмите кнопки **A**, **B** и **SELECT**, когда появится надпись Game Over. Нажмите **START**, чтобы перейти к заставке с надписью Robocop, которая будет выполнена большими буквами. Выберите Continue , и вы вернетесь на последний достигнутый вами уровень игры.

ROBOCOP 3

Чтобы воспользоваться сверхоружием и взлететь, нажмите и удерживайте ↓+**A**, потом отпустите ↓. Удерживая **A** вы летите. А если хотите при этом еще и по неприятелю стрелять, то нажимайте ←/→+**B**.

В центре табло компьютер выводит информационное сообщения, предупреждающие Робокопа о повреждениях (DAMAGE) различных его частей, наличии горючего (FUEL) при полете на реактивном ранце, а также призывающие его соблюдать закон (LAW), сохранять бдительность (ALERT), служить народу (SERVE THE PUBLIC TRUST) и уничтожать врагов (SCUM).

ROBOCOP 4

Жизни и оружие спрятаны за дверями 1, 2 и 4 уровней.На уровне с экраном в центре расположена ЭВМ. Остановитесь около него и нажмите ↑. Ваш герой повернется спиной, и в этот момент стреляйте.

Восстановить энергию: после победы над танком и очередным боссом нажмите А.

ROBO PIT

Пароль на последний поединок:

X9YI 47DM UGWN GXXK XFPX
3XN3 JYWW WAXX DO

ROBOTEC
(MACROSS)

Супервыстрел – нажмите **SELECT**. Этот выстрел можно производить только два раза в одной жизни.

ROBO WARRIOR

Найдите Колодцы надежды (Wells of Hope):

1-1: Ищите посреди квадратной скалы. Входите с востока и смотрите левее Чаши (Chalice). 5 раз взорвите бомбами стену.

4-1: Разыщите два квадрата воды у окончания первого экрана. Колодец вы найдете в правом квадрате.

6-3: Ищите скалу, которая образует форму слова HELP. Входите с востока и ищите в центре буквы P.

7-1: Проверьте верхний квадрат во второй водной зоне. Включите предохранитель жизни, затем входите с востока и пройдите один квадрат на север.

8-1: Загляните в ↑ квадрат в Южной реке. Входите с запада.

ROCK`N BALL

B, ←, →, A, ↑, ↓ – 10 свободных мячей
↑, A, →, B, ↓, ← – переключение флипперов
←, →, A, ↓, B, ↑ – 5 мячей в пинболе
↓, B, ←, →, ↑, A – наибольший отскок от флипера
→, ↑, B, ←, A, ↓ – в пинболе управление с двух джойстиков
A, ↓, ↑, →, ←, B – правый и левый флиперы на разных джойстиках

ROCKETEER

2) 490-629-312 3) 435-765-818
4) 775-454-215 5) 318-469-417 6) 040-473-312

ROCKMAN

Пароли уровней

1: 3-а, 5-а, 6-а, 2-с, 1-с, 3-а;
2: 3-а, 5-а, 2-в, 2-с, 3-е, 2-г;
3: 3-а, 3-в, 2-с, 5-а, 3-е, 2-г;
4: 1-а, 3-а, 1-с, 5-а, 3-е, 2-г;
5: 1-а, 4-в, 4-с, 5-с, 3-е, 2-г;
6: 1-а, 4-а, 4-с, 5-с, 3-е, 2-г;
7: 1-а, 4-а, 5-с, 4-д, 2-е, 4-е;
8: 1-а, 4-а, 5-в, 4-д, 2-е, 6-е.

ROCKMAN 2
(MEGAMAN 2)

A5 B2 B4 C1 C3 C5 D4 D5 E2 – все оружие
A1 B2 B4 C1 C5 D1 D3 E3 E5 – дворец Dr. Willy
A2, C1, C2, C5, D3, E1, E2, E3 – Flash Man
A2, c2, c4, c5, d3, D4, E1, E2 E3 – Wood Man
A2, c2, c4, c5, d4, e1, e2, e3, e4 – Air Man
A4, b1, B3, C4, D1, D2, E1, E3, E4 – Metal Man
A4, B1, B3, C4, D2, D4, E1, E3, E4 – Bubble Man
A4, B1, B3, C4, D2, D3, D4, E1, E3 – Crash Man
A1, B2, C1, C4, C5, D1, D3, E3, E5 – Heat Man
A2, B1, B3, B5, C2, D1, D2, D4, E4 – Quick Man

С помощью чего победить боссов?

Air Man – дерево;
Bubble Man – металл; Crash Man – воздух;
Flash Man – грохот; Heat Man – пузырьки;
Metal Man – X-bust или металл;
Quick Man – 1/2 flash и 1/2 X-bust;
Wood Man – металл;
Movien Shooters – металл;
Wall Shooters – грохот; Wiley Alien – пузырьки;

Птицы. Когда выбираешь босса, зажми A, чтобы превратить звездочки в летящих птиц.

ROCKMAN 3
(MEGAMAN 3)

Полный инвентарь, арсенал, шкала энергии:

A3 B5 D3 F4 A6 (синие) A6 (красные) или A1 A3 B2 B5 D3 F4 (синие) A6 E1 (красные).

Пароли на уровни (все красные)

C5 F4; C5 F6; D3 E6; C4 E6; A3 C5; B5 C5; C5 F5; C5 D6.

Дополнительный синий C5 к любому паролю дает пять энергоячеек.

ROCMAN 4

Полный инвентарь: Пароль **A1 A4 B5 E2 F1 F3.** Чтобы выстрелить из Pharaon Shot без энергозатрат, надо во время его зарядки обо что-нибудь стукнуться и войти в режим паузы, после чего повторно зарядить оружие. Убив второго кита на морском уровне, спрыгни в ближайшую яму и сквозь шипы пройди к контейнеру с Wire Power – теперь герой может классно отстреливать врагов, вися на потолке. На уровне с пирамидами перепрыгни первую яму и возьми Baloon Power – герой научится пускать шарики, по которым можно прыгать.

Пароль замка: A1 A4 B5 D4 E2 E6.

ROCKMAN 5

Полный инвентарь и арсенал:

Введи пароль B4 D6 F1 сними и C1 D4 F6 красными. На первом уровне, погибая после сбора первой энергоячейки, можно скопить до девяти продолжений. Собрав все оружие и восполнив жизнь до максимума, используй M-ячейку в скоплении врагов – все они превратяться в

жизни. Сбор восьми букв MEGAMANV позволит вызвать Бита робоптичку, которая дешево и сердито разберется со всеми врагами. У Рокмена есть секретное оружие. Нужно нажать на кнопку В и не отпускать ее, пока Рокмен не замигает. После этого резко отпустите **В**, и вылетит мощный заряд энергии.

ROCKMAN 6
(MEGAMAN 6)

Полный инвентарь и арсенал. Введи пароль B6 D4 F2 F4 F6. На уровне Томагавка найди развилку, от которой верхний путь ведет к лестнице слева, а нижний – справа. Поднимись по левой и преврати героя в Power MegaMan, после чего с самой нижней перекладинки, висящей над шипами лестницы, выстрели в стену из Mega Buster`a. В тайнике мужичок по имени Прото подарит герою зарядное устройство, автоматически наполняющее выбранное последним оружие при нахождении оружейной капсулы. Робоптичка на этот раз становится доступна при сборе букв BEAT.

ROCKY & BULLWINKLE

Выбор этапа. На заставке набери В, А, А, START, А, В, В, А на втором джойстике. Теперь герои бессмертны, а нажатием на нем же кнопки В можно переключить уровни. Со временем так и придется сделать, ибо прыгать они уже не могут…

ROGER-CLEMENTS-MVR-BASEBALL

Пароли уровней:
2. WVBBBB BBBBBB BBBBBB BBBXRB
3. 5VDCBB BBBBBL BBBBVB BBBZZV
4. BGBBBB BBBBBB BBBBBB BBBYM3
5. L478JG CZ3MLV XBBBFB BBBBX3

ROLLING THUNDER

Выбор этапов:
История 1, Зона 5: 14500064;
История 2, Зона 6: 8511502
История 2, Зона 7: 6609809;
История 2, Зона 8: 6127306
История 2, Зона 9: 3495242;
История 2, Зона 10: 6765136;
История 3, Зона 1: 6692956;
История 3, Зона 2: 4516110;
История 3, Зона 3: 6396857;
История 3, Зона 4: 4249741;
История 3, Зона 5: 6916079;
История 4, Зона 6: 7236972;
История 4, Зона 7: 8774494;
История 4, Зона 8: 2205789;
История 4, Зона 9: 6252184;
История 4, Зона 10: 6983701.

ROUND-BALL

Пароль финальной игры: 7DS.

S.C.A.T.: SPECIAL CYBERNETIC ATTACK TEAM

Выбор уровня. На заставке, на втором пульте нажмите и удерживайте **А + В + ↑**, на первом пульте нажмите: **А** – попадете на 2 уровень, **В** – на 3 уровень, **→** – на 4 уровень.

SAINT FIGHTER

Пароли уровней:

1 – 3100
2 – 3960
3 – 5705
4 – 2351
5 – 3961

SEIC

Бессмертие: на заставке, удерживая на втором джойстике **← + А + В** нажмите **↑, ↑, ↓, ↓** на первом, а затем нажмите **START**.

SEICROSS

Продолжение игры. Нажмите и держите кнопку **А**, и потом нажмите **START**.В конце каждого этапа этой игры вы зарабатываете 1000 очков за каждого спасенного вами синего человека.
Дополнительные очки. Еще раз «переспасите» синих людей в конце этапа, когда они выстраиваются у знака «**Stop**».



Непобедимый мотоцикл. На заставке одновременно нажмите и держите кнопки **A**, **B** и ← на втором джойстике. Продолжая удерживать эти кнопки, нажмите последовательно ↑, ↑, ↓, ↓ и **START** на первом джойстике.

SHADOW OF THE NINJA

С помощью этого сложного кода вы можете начать игру с любого уровня. На заставке, нажмите 4 раза кнопку A, 4 раза кнопку B, кнопку A, кнопку B, A, B, A, B, A, B. В этот момент вы услышите звук. Нажмите и удерживайте один из следующих кодов:

1-2: B на 2 джойстике.
1-3: A на 2 джойстике.
1-4: A и B на 2 дж.
2-1: B на 1 дж.
2-2: B на 1 дж. и B на 2.
2-3: B на 1 дж. A на 2.
3-1: B на 1 дж. и A+B на 2 дж.
3-2: A на первом дж.
3-3: A на 1 дж. и B на 2 дж.
4-1: A на 1 дж. и A на 2 дж.
4-2: A на 1 дж. и A+B на 2 дж.
4-3: A и B на первом дж.
5-1: A и B на 1 дж. B на 2 дж.
5-2: A и B на 1 дж. A на 2 дж.

Удерживая кнопки для выбранного уровня, нажмите **START** на первом джойстике. Чтобы сделать своего воина неуязвимым, введите код выбора уровня, как описано выше, затем добавьте к кнопочной комбинации кнопку ↓ на втором джойстике. Чтобы играть одиночную игру с 9 жизнями, включите парную игру, а затем предоставьте возможность одному игроку погибнуть. Ждите, пока количество жизней второго игрока уменьшится, а когда у него останется последняя жизнь, одновременно нажмите кнопки **A** и **B**. Первый герой возродится с новыми жизнями!

SHATTERHAND

Выбор звуков: На заставке: кнопка **A** четыре раза, кнопка **B** четыре раза, кнопка **A**, кнопка **B**, кнопка **A**, кнопка **B**, кнопка **A**, кнопка **B**, кнопка **A**, кнопка **B**. вы перенесетесь в режим выбора звуков и врагов (Test Mode).

SHINGEN`S REVENGE

Если на титульном экране со второго джойстика 7 раз нажать одну из нижеприведенных кнопок, то получим эффект:

SELECT – 30 продолжений;
START – 7 видов спецоружия;
← – сверхлегкий режим;
→ – сверхтяжелый режим

Возможность управлять боссами. Начиная новую игру, зажми ← + → на втором джойстике. Теперь, когда дойдешь до первого босса, игрок 2 сможет его контролировать.

SHINGEN THE RULER

Зайди к торговцу и десять раз нажми SELECT – экран мигнет дважды, и на десять всадников твоей армии станет больше.

SHINOBI

Премиальный раунд. Установите регулятор беглого огня в высшую позицию скорости и цельтесь в центр экрана. Если вы будете сохранять это положение и быстро выстреливать свои звездочки, то каждый раз будете зарабатывать магию ниндзя.

Выбор этапа. На титульном экране нажмите: ↓ ↓ ← → ↑ ↑ START.

SILVER SURFER

Чтобы попасть в режим введения пароля, одновременно нажмите кнопки ↑ на обоих джойстиках. Затем введите один из следующих паролей:

Полное вооружение: CKWJT4;
Неуязвимость: KJTTJK;
Бесконечные продолжения: SJM333
Второе расследование: KCHDR4
Третье расследование: S4FHFB

SIMPSONS: BART MEETS RADIOACTIVE MAN

Дополнительные продолжения: J8SCL9



STREET FIGHTER 5

Выбор порядка ведения боев: Подключи второй джойстик и переведи курсор в желаемую сторону, потом нажми А или В.

STRIDER HIRYU

Пароли этапов

2 – BCJB-BBNB-NBAB
3 – HLDJ-DIGH-GHGH
4 – HLEJ-DIGH-GHHH
5 – INHK-GJHI-HILI
6 – JPIL-HKIB-IBMJ
7 – BJAP-PEAN-ANOB
8 – DMCC-BGCP-CPOD

SUMMER CARNIVAL`92
(RECCA, THUNDER BIRD)

В начале игры поставьте "NORMAL GAME", зажмите SELECT и нажмите START – будет SOUND TEST.

SUPER CONTRA

1. Переключение стадий – на экране заставки нажмите джойстик ↑ или ↓. Чтобы получить 30 жизней, нужно одновременно нажать кнопку "А", "В" и START.

2. В третьей зоне при битве с пауком лучше держаться правой стороны экрана.

3. В четвертой зоне из аппаратов вылетает ограниченное количество шаров, так что не нужно торопиться.

4. В пятой зоне, когда начнут падать камни, делайте сальто на месте, а затем расстреливайте упавшие камни.

5. В середине 8 зоны нужно быть осторожным – опускающаяся и поднимающаяся плита может столкнуть Вас в пропасть.

6. На последнем этапе можно без риска победить громадного "чужого", встав вплотную к его когтям и стреляя ему в голову. В этом положении ни одна огненная звезда вас не тронет.

Дополнительные жизни. Нажми на экране с заставкой →←↓↑ A, B, START – получишь 10 жизней. Тридцать жизней даст нажатие A/B START

SUPER DONKEY KONG

Пароли уровней:

Бананы – 1, Шарик – 2,
Яблоко – 3, Сердечко – 4,
Бочка – 5.

1 – 1223; 2 – 3421; 3 – 4541; 4 – 5324; 5 – 2514; 6 – 3521; 7 – 4131;

SUPER JETMAN

Пароли уровней:

1 – 3100; 2 – 8412; 3 – 6814;
4 – 5212; 5 – 5705.

SUPER KONAMI 3

Если у вас убили одного из освобожденных бойцов – нажмите ↑ + START, а если вы потеряли энергию, то SELECT. Потери восполнятся.

SUPER MARIO BROTHERS

В мире 1-1 за цветочным горшком ищи жизнь. Ты должен прыгать, пока не ударишься о невидимый кирпич. Внутри спрятан гриб.

В мире 1-2 сразу же за первой пропастью, есть две кирпичные площадки. Запрыгивай на верхнюю. Разбив кирпич у правого края, ты получишь жизнь. В конце этого этапа есть зона, из которой можно попасть в три следующих мира. Поднимись на втором лифте, прыгни и беги направо. Чтобы попасть на призовой «минус-мир», будь в облике Марио, когда доберешься до конца мира 1-2

В мире 1-4 иди направо, пока не увидишь длинный зал. Обрати внимание на выступ над твоей головой. Подгони этот выступ к левому краю экрана и прыгни в левый угол. Марио «ввинтится» в кирпичи. ← и неоднократные нажатия А позволят пройти сквозь стену.

В начале мира 2-1, там, где бродят два гуся, между бетонными блоками спрятана дополнительная жизнь. Если встать чуть левее кирпичной площадки и подпрыгнуть, то появится еще одна площадка. Запрыгивай неа нее – появится жизнь

В мире 3-1 жизнь припрятана на мосту в невидимом кирпиче.

В мире 4-2 за четвертой пропастью есть лоза, ведущая в три последних мира.

В мире 8-2 жизнь ищи пот трамплином.

Продолжение игры на последнем уровне с тремя Марио: нажмите кнопки А и START, когда игра закончится. Простой способ пробежать мимо Баузера. Если Марио достигнет Баузера в конце уровня в качестве Супер Марио, вы можете просто бежать на Баузера. На несколько секунд Марио неуязвим и может без ущерба прошмыгнуть мимо Баузера. Чтобы заработать 5 000 очков на финальном флагштоке каждого уровня, вы должны разогнаться с помощью кнопки В и прыгать – А. Марио или Луиджи может войти в Загадочный отрицательный Мир, пройдя к трубе в конце Области 2 Мира 1 и разбив второй и третий кирпичи перед трубой на потолке. Если Марио прыгнет правильно, он сможет пройти через стену, где окажется в комнате с тремя трубами. Войдите в первую или третью трубу, и вы перенесетесь в минус Первый Мир?

SUPER MARIO BROTHERS 2

Переход 1: Он позволит вам перейти из мира 1-3 в Мир 4-1. Чтобы достичь зоны перехода, доберитесь до Мира 1-3 и затем отнесите Банку для Зелья правее башни. Бросьте Зелье в Банку. Войдите в подпространство и переноситесь, просто сойдя в Банку.

Переход 2: Следующая зона перехода переносит вас из Мира 3-1 в Мир 5-1. Чтобы достичь ее, пройдите в начало Мира 3-1. Падайте во второй водопад и приземлитесь на узком взгорке посреди водопада. Войдите в дверь на взгорке. Внутри находится длинный ряд травы, которую можно вырвать, 11 – ая слева и шестая справа – это Зелье. Возьмите Зелье и используйте его, чтобы войти в подпространство в Банке сразу за травой. Теперь вы переноситесь в Мир 5-1.

Переход 3: Используйте следующий переход, чтобы попасть из Мира 4-2 в Мир 6-1. Направляйтесь в раздел Мира 4-2 со всеми Китами. Когда достигнете платформы с Банкой, воспользуйтесь Зельем, чтобы создать подпространство, и затем используйте Банку для перехода.

Переход 4: Этот переход перешлет вас из Мира 5-3 в Мир 7. Переход расположен сразу после выхода в комнату с Масками. Поднимитесь по длинной лестнице из комнаты с Масками до самого верха. Над головой вы увидите платформу с Банкой. Чтобы добраться до нее, вы должны совершить Мощный прыжок на корточках (Луиджи особенно хорош для этого). Когда заберетесь на платформу, просто с помощью Зелья войдите в подпространство и затем переноситесь в Мир 7.

SUPER MARIO BROTHERS 3

Неограниченное число жизней: на раннем этапе игры возьмите Гриб и Лист, чтобы стать Енотом Марио. Когда вы достигнете Мира 1-2, стойте в конце высокой трубы с выходящими из нее Гумбами. Дождитесь, пока примерно пять Гумб окажутся на земле, и затем прыгайте как можно выше и приземлитесь на Гумбу. Затем прыгайте снова на другого Гумбу. Продолжайте топтать Гумб, не касаясь земли, и вы заработаете кучу очков, а потом и жизней! Такой же прием вы можете использовать в миникрепости в Мире 2. На первом экране появляются трое Сухих Костей. Когда они появляются все трое, взлетайте и прыгайте на них, аналогично тому, как описано выше.

Как найти Волшебный Корабль с сокровищами. Чтобы добраться до Волшебного корабля с сокровищами, загруженного монетами, вам нужно закончить этап с особенным счетом. Последние две цифры вашего счета должны быть 10, а общее число монет должно быть 11-кратно номеру этапа. Например, чтобы добраться до Корабля с сокровищами в конце Мира 1-1, ваш счет должен заканчиваться на 10 и у вас должно быть 11 очков (1X11). Чтобы ваш окончательный счет кончался на 10, дождитесь, пока две последние цифры вашего счета станут равны 10, а таймер будет иметь четное число.



Как отыскать три Волшебных Свистка. Вот где найти три Волшебных свистка:
Первый Свисток: Идите в Мир 1-3, в область, где три белые платформы расположены по диагонали экрана, а ниже и выше их расположены зеленые платформы. Встаньте на среднюю белую платформу. Нажмите и удерживайте несколько секунд кнопку ↓. Вы окажетесь позади экрана. Идите вправо, ни к чему не прикасайтесь, пока не достигнете комнаты с сундуком – внутри лежит Первый свисток.
Как осуществить переход только с двумя Свистками. Чтобы перейти прямо в последний Мир, возьмите первый Свисток (Мир 1-3) и второй Свисток (в Замке, где впервые появляются Сухие Кости). Получив второй Свисток, дуйте в него, чтобы попасть в режим перехода. Теперь дуйте в первый Свисток. Вы перенесетесь в начало Мира 8.

SUPER MARIO BROTHERS 5

Нажмите ↓, чтобы прыжок получился выше; когда вы начнете мигать, отпустите крестик на джойстике. И только тогда ткните кнопку прыжка.
На уровне 4-2 принеси бутыль к сосуду, брось ее и зайди в дверь. Сядь на кувшин – и перенесешься на уровень 6-1.

SUPER SONIC 5

Во время игры разбегитесь и нажмите паузу, а затем отпустите – Соник высоко подпрыгнет.

SUPER SPRINT

Закончить уровень за один круг: используйте функцию замедленное движение (slomo), когда ваш автомобиль заканчивает первый круг. Если вы сделаете это вовремя, вашей машине будут приписаны два, три или даже пять дополнительных кругов. Если у вас нет функции «замедленного движения», вы можете исполнить этот трюк как можно быстрее, нажимая на кнопку START, включая и выключая паузу при приближении к финишу первого круга.

SUPER SPY HUNTER

Дополнительные жизни: сыграй в рулетку, нажав СТАРТ + SELECT (или на титульном экране нажмите и удерживайте A + B + SELECT). Появится бегущая полоска с числами 1...12. Ее можно остановить при помощи A – получите от одной до двенадцати жизней.
Погибнув, на экране продолжения восемь раз нажмите A, направив пушку вниз, а потом выберите продолжение (START). Играя в пинг-понг, вы сможете заработать дополнительные жизни.
Двадцать четыре жизни можно получить, нажав START + ↑ в момент, когда ваша машина взорвется.
Усиление машины: Приостановите игру в любом месте, поставив на паузу, и нажмите ↑, ↑, B, →, →, B, ↓, B, ↓, B, ←, ←, A, START. Код можно применять повторно.

SWORD MASTER

Бесконечные продолжения. На заставке одновременно нажмите кнопки ↓ и SELECT на своем джойстике. Затем – START. Когда ваш Мастер Меча умрет в следующий раз, на экране появятся слова "FREE PLAY" (Свободная игра). Играйте, сколько хотите.

TECMO BOWL

Этот пароль позволит вам сыграть как Чикаго (Chicago) против невидимой команды: 397BFFA5.
Команда играет против себя самой. Используйте эти пароли, чтобы заставить играть ту или иную команду против себя самой:

Чикаго (Chicago):	697BFFA5
Кливленд (Cleveland):	49AFFBA9
Даллас (Dallas):	63AEFFA5
Индианаполис (Indianapolis):	43AFFEAC
Лос-Анджелес (Los Angeles):	969FDFA5
Майами (Miami):	46AFFDAB
Миннесота (Minnesota):	AC37FFA9
Нью-Йорк (New York):	269DFFAl
Сан-Франциско (San Francisco):	9C3F7FA5



Сиэтл (Seattle): 93AFEFA5
Вашингтон (Washington): 997FBFA5
Используйте эти коды, чтобы сыграть в Текмо-Боулинг:
Лос-Анджелес против Вашингтона: 967FBFA5
Сиэтл против Вашингтона: 937FBFA5
Сан-Франциско против Вашингтона: 9C7FBFA5
Сан-Франциско против Денвера (Denver): IDAFF7A6
Чикаго против Лос-Анджелеса: A89FDFA8
Чикаго против Нью-Йорка: 289DFFAO
Сан-Франциско против Сиэтла: IFAFEFAO
Вашингтон против Чикаго: 587BFFAO
Майами против Сан-Франциско: 072F7FAA
Денвер против Далласа: OC9EFFA9
Лос-Анджелес против Миннесоты: 9437FFA3
Нью-Йорк против Майами: 24AFFDAD
Сиэтл против Кливленда: 13AFFBA9
Лос-Анджелес против Майами: 16AFFDAB

TECMO SUPER BOWL

Обман жребия. В начале игры, когда рефери подбрасывает монетку, а выигрывает компьютер, есть момент между картинкой, где изображена "Решка" и выбором (Кик-офф или Возврат). Так вот, если в этот момент нажать B, то компьютер выберет Кик-офф!

TECMO WORLD WRESTLING

Прослушать звуки игры: на заставке одновременно нажмите A,B и ↑, ←, а затем SELECT.

TERMINSTOR 2: JUDGEMENT DAY

Продолжение. На экране "GAME OVER" зажми SELECT

TERRA-CRESTA

Выбор уровня. 13 раз нажмите RESET, потом START. Уровни выбирайте при помощи ←, →.

Главное – больше вреда причинить врагу (т.е набрать большее количество очков).

TERRA STAR

Чтобы попасть в меню выбора и спецэффектов, нажмите одновременно «Start», A, B.

TETRIS BY TENGEN

Трансформация блоков. Поставь игру на паузу и нажми ↑, ↑, ↓, ←, →←, →, B, A – длинный красный блок будет заменен блоком наверху экрана
Выбор этапа. Поставь игру на паузу и нажми ↑,↓, ↑, ↓, ←, →, B, B, A

THUNDERBIRDS

Выбор уровня. Зажмите ↖, перезагружая игру (Reset). Далее, одновременно нажмите кнопки A, B и SELECT. Это переведет вас в режим выбора (Configuration Mode), где вы сможете выбрать уровень и изменить уровень сложности игры. Автоматическое завершение уровня. Сделайте паузу в игре. Далее нажмите ↑, ←. Затем одновременно нажмите кнопки A, B и Select. Когда снимете паузу, окажется, что уровень завершен!

TIGER - HELI

Продолжение игры: чтобы продолжить игру после потери последней жизни, одновременно нажмите кнопки A и B.

TINY TOON 2

Бесконечные жизни: нажмите ↑ + START.
Поразить противника: запрыгните на него и ударьте молотком (B).
На месте собранной морковки появляются кубики с инициалами WB, на кубиках можно стоять, прыгать по ним и залезать наверх.

TINY TOON 4

Если на рулетке цифры останавливать при помощи START, всегда будут выпадать жизни.



TITANIC

Пароли уровней

2. KKRLAAQ 3. NOADACA
4. KLEYHGN 5. ZIEERUW

TOKI

Пароль: 6. MYTTITF

TOMBS & TREASURE

Секретный путь Кукултана. Идите на юго-восток. Пройдите на один экран наверх. Там будет ма-аленький проход в лес, на запад. Идите туда и поищите секретный путь. Вам нужно на запад. Идите секретным путем в Nunnery, поговорите там с богом Кукултаном, а он поможет решить загадку, над которой ты наверняка не первый час ломаешь голову.

TOOBIN

Зона перехода. Вы можете перенестись в этой игре на самой первой реке. Просто плывите, пока не доплывете до водоворота в левой части экрана, который перекрыт ветками. Стреляйте в ветки своими Банками (Cans), плывите прямо в водоворот, и вас унесет в следующий уровень игры.

TOP GUN 2

Дополнительные самолеты. Когда на титульном экране появляются прожекторы, нажми ↑, ↑, ↓, ↓, ←, → , ←, и, B, A, START – услышишь звуковой сигнал. Начни игру. Набрав 20 тысяч очков, ты получишь три дополнительные самолета

TOP GAN 3

Как посадить самолет на авианосец. Поставь тягу THRUST = 47%. Когда высота упадет до показателя ALT = 90...200 ft (VERT.VEL =8 ft), увеличь мощность до THRUST = 48...50% (ALT>71 ft, VERT.VEL= 0 ft). Увидев палубу, выпусти шасси и тормозной крюк (A и B) и жми → до упора.

TOP PLAYERS TENNIS

Пароли игры в финале Открытого чемпионата Франции (French Open) в роли Лендла (Lendl) против Эверта (Evert):
D?AA! GNLAN YABLL;
JDLZU UC*4L NIHGU;
KVDQP YOIEL L*HRE.

TOTAL RECALL

Дополнительная жизнь. В начале игры идите к кинотеатру. Оказавшись внутри, высидите все сеансы. Если вы просмотрите их все, в конце получите жизнь.

TOXIC CRUSADERS

Пароли уровней

2 – 2258(3276); 3 – 7525;
4 – 3815; 5 – 4843(7011)

TOWN & COUNTRY 2 : THRILLA`S SURFARI

Бонус-уровень. В третьем эпизоде первого уровня, когда ты упадешь после первого водопада, приготовься и, как только приблизишься ко второму, прыгай как можно дальше. Если все пройдет успешно, ты получишь бонус-уровень

Переход на уровень Пустыни. На все той же реке, перед тем, как ты упадешь в первый водопад, зажми → и держи. По идее, тебя перенесет на уровень с Пустыней с девятью жизнями.

TRACK AND FIELD 2

Мировой рекорд в метании молота (Hammer Throw): сначала, делая бросок, доведите указатель силы как можно ближе к нулю. Когда индикатор броска замигает, швыряйте молот под углом 80 градусов. Если вы исполните трюк правильно, то ваш бросок составит 92,04 метра.

Пароли игр:

Команда	1-й день	2-й день	3-й день	4-й день
USA	1GG36VR54	HGG3KURN2	1GG36URN4	1SS3KVJ5C
Корея	MLGF6VRIC	MDS3KURYC	MDS36URIC	4DG3KVJY4
Китай	CLS36VRGC	BDS3KURGC	BDS36URSC	CDGFKVJS4
Кения	ISSF6VRFC	YGGFKUR3C	YGS36URFC	YSSFKVJDI
USSR	RSS36VRWC	RGS3KUR04	JSSF6UR0C	JSSFKVJWC
Канада	ILGF6VRDC	YLG3KURDC	IDGF6URDC	ISL3KVJDC
Франция	TLS36VRCC	2LGFKURBC	TDS36URCC	2LSFKVJCC
Германия	NDS36VR24	5DG3KUR22	NLG36URTC	NDG3KVJTA
Англия	ZYGF6VRM4	AYG3KURM4	AYS36URMC	AYSFKVJMC
Япония	SSS36VRPC	SSS3KURPC	SGG36URX4	SSGFKVJPC

TREASURE-MASTER

Порядок сбора предметов. Для начала – сапоги. Потом – мину (она взорвется, и ты попадешь в аквариум). В аквариуме возьми пульт. Иди обратно. С помощью пульта (кнопка В) активируй электромагнит и подойди к вопросительному знаку. Когда подводная лодка начнет падать, прыгай вместе с ней и проникни внутрь (кнопка А). Подбери мину, когда выберешься из водоема.

Пароль секретного мира:

3HDJL9DNQV2WYTV4S91RXR86.

TWEEN BEE 3

Любое количество жизней (от 9 до 99). Войдите в режим OPTIONS. Вы увидите небольшую табличку, внизу которой стоит число 03. Наведите на него стрелку, и нажимая джойстик влево или вправо, меняйте количество жизней, как вам нравится.

TWIN COBRA

Если вы накопите 9 супербомб, то, когда ваш запас наполнится, вы можете бомбить цели на земле и получать жизни вместо неуязвимости и премиальных звезд.

TWIN EAGLE

Если подбирать площадки более одного раза, то и мощность оружия возрастает пропорционально. Синие объекты – это бомбардировщики. После попадания они теряют бомбы; подбирайте их и пользуйтесь (кнопка А). Сброшенная бомба уничтожает всех врагов в пределах экрана. Чтобы продолжить игру с того места, где рухнут последний ваш вертолет, нажмите А + В, но учтите, что все очки при этом теряются.

UFOURIA

Этот пароль выведет тебя не к двери последнего босса с полным инвентарем. Размести точки указанного цвета в ячейках таблицы (ряды пронумерованы, а колонки обозначены буквами): красные – А0, А5, В0, В1, С2, С5, D2, F1, F4, F5; зеленые – А1, А2, В2, С0, С4, Е0, Е1, Е4; синие – А3, В4, D2, D4, Е2, F3.

ULTIMA: EXODUS

Для того, чтобы быстро разбогатеть в Ультиме, необходимо создать нового героя, отдать его золото другому участнику вашей команды (он начинает со 100 золотыми монетами) и убить нового героя. Повторяйте эту процедуру, пока ваш отряд не разбогатеет!

ULTIMA: QUEST OF THE AVATAR

Как найти барда. Попадись на врага и проиграй битву. Теперь тебя возвратили в замок. Теперь иди в ближайший городок. Иди в нижний правый угол карты, и возле костра ты найдешь Барда. Теперь осталось попросить его присоединиться к тебе.

ULTIMATE AIR COMBAT

Пароли уровней

1 BQQR999BT!VBBBBTXFYYY

2 CWWXDDDC99!VBBCVBDFYYCVF12JJ

3 DDDGH11 DDSCYYYDSNR!!!DC9VDDD

4 FYY2LLLFY!Y2JJF!7!XDDFXSDH11

5 GGGLP77 GGBH4LL GGF4P77 GBTZK33

6 H116R99 HIW2P77 H4GMOSS HZBH6NN



7 JJJPVBB JJMOFYY JM8C2JJ JH4RXDD
8 K338CWW KYY4R99 K2JPVBB K2MOFYY
9 LLLRXDDLLPVHIILLK8CWWLGF4R99

URBAN STRIKE

Секретный пароль – AM56.

VEGAS DREAM

С этим паролем вам потребуется только 1 $ для завершения игры:

G!E! K7!H 18UL QL; 9T7K!!!! !!P1 A2;
VGAU 8LVK RGAU 8L; 5QK7 DQ12 GLS4 IP
3MWJ SHBU 9M22 22; 22J3 ?M1T CWAN XM;
TICW AN33 3333 64.

Дополнительные деньги: возьмите любой код, какой вы заработали в игре и введите его, обменяв 17-го и 18-го персонажей. Вы миллионер!

VIGILANTE

Выбор этапа. На титульном экране нажми ↑, ←, A, B. Вы попадете в секретное меню, где можно выставлять уровни.

WACKY RACES

Приоритет получения призов.Бомбы, хвост, после чего копи кости на аптечку

WALL STREET KID

Masion
L50UB(4)52?(4)?(4)?(4)?(4)?(5)
V60W0D0C0M30C08
Yacht G1HGLL3(3)46?(4)?(4)?(4)?(4)?(5)E62(2)70C0M30C(2)

Финальный пароль игры:
MCA1B IOWO? SH40Q 2020E
0?% 4? %4?%4 2V8MK CQ208
M3OCO C

WCW WRESTLING

Вы можете использовать эти коды для выбора своих соперников:

STING:
Выиграл 3 боя: BXDR NBQ5 19DQ
Выиграл 6 боев: -XDY YBZH Y9DK
Выиграл 9 боев: QXD- OBOD L9DQ

LEX LUGER:
Выиграл 3 боя: DXH5 NBD5 R9DK
Выиграл 6 боев: LXHT YB67 N9DM
Выиграл 20 боев: 15H7 IBOZ DZNY

RICK FLAIR:
Выиграл 3 боя: DX7X NBT5 R9DV
Выиграл 6 боев: BX7Z YB07 R9DI
Выиграл 20 боев: N579 IBBZ RZNZ

MIKE ROTUNDA:
Выиграл 3 боя: DXT9 NB15 R9DW
Выиграл 6 боев: BXTH YB>7 R9DV
Выиграл 20 боев: N5T7 1B07 RZNY

KEVIN SULLIVAN:
Выиграл 3 боя: DXRZ NBY5 R9D5
Выиграл 6 боев: BXRT YBGH R9D2
Выиграл 20 боев: L5RN 1B47 IZNT

RICK STEINER:
Выиграл 3 боя: DXNH NB-9 R9DI
Выиграл 6 боев: BXND YB4H R9D5
Выиграл 20 боев: B5NN 1B47 IZNT

RIKY STEAMBOAT:
Выиграл 3 боя: DXIT NBV5 R9DL
Выиграл 6 боев: YXII YB37 R9DD
Выиграл 20 боев: J51L IBZZ IZNQ

ROAD WARRIOR HAWK:
Выиграл 3 боя: DXBR NBQ5 R9DG
Выиграл 6 боев: BXBI YB37 R9DD
Выиграл 20 боев: Y5BY IB57 RZNJ

ROAD WARRIOR ANIMAL:
Выиграл 3 боя: DXYD NBK5 R9D6
Выиграл 6 боев: BXYB YB57 R9DY
Выиграл 11 боев: -XY- GBGI R9DQ
Выиграл 20 боев: N5YI IBP7RZNT

STEVE WILLIAMS:
Выиграл 3 боя: DXLN NBM5 R9D4
Выиграл 6 боев: BXLY YB7H R9DV

EDDIE GILBERT:
Выиграл 3 боя: DXJI NBW9 R9D5
Выиграл 6 боев: BXJL YBTH R9DK

MICHAEL HAYES:
Выиграл 3 боя: DXOB NB89 R9D7
Выиграл 6 боев: BXOJ YBDH R9DW
Выиграл 9 боев: JXOG OBGD R9DV

WHOMP'EM

Звуковое сопровождение: Как только появится на экране название игры, нажмите и удерживайте на втором джойстике A + B, потом на первом нажмите START. После чего с помощью кнопок з и выберите звуки, а затем нажмите A.

WIDGET

Пароли уровней:

2 – 723736   4 – 373674
2-5 – 123350   3-123950   5-792124

WILLOW

Пароль для перехода в различные зоны игры, даже не существующие: tQW 51T gxq Xev Vzf xvn. Когда введете код, нажмите SELECT, чтобы на экране появились 2 персонажа. Нажмите и держите кнопку B и с помощью кнопок ↑, ↓ измените левого персонажа. Сменив кнопку B на A, проделайте то же с правым персонажем.

Пароли этапов

9	e7u-7M8-?42-1ly-YBe-urk
11	ftT-ZAs-zAf-eXh-JQr-6H3
13	Xg8-QTT-opf-KUh-JQD-kQK
14	05P-j84-78p-VLm-QJW-5JN
16	6oF-nJJ-r7N-itL5l1-R!v
16, часть 1	yjs-L4B-vHg-2Ui-JIX-4fm

Все предметы 8zs-L4B-W4K-fyM-6JW-5Kq

Как заработать очки опыта. Найди за Замком Бавморды местечко с двумя призраками. Дай им один на один разделиться, после чего ударь громовой магией. Наградой станут 100 очков за каждого плюс магический шар. Трюк можно повторять до бесконечности.

WINGS

Пароли уровней:

Затопленный город	A,B, ← и START
Скалы	↙,B,A и START
Пещера	↑,B,A, и START
Военный завод	B,A, и START

WIZARDS & WARRIORS 2

Пароли этапов

DDBMNWMBZZDJ - Воздух
JJTRJZRZQMWN - лес

XXTRTDGXRPMH	– вода
NRTRZBDTRQDL	– огонь
PLTRMBRLNBDR	– холодное пламя
BDTRBTTNNGNT	– финал

Другие пароли

RLTRLZPBMMZK	– топор и шлем
MQTRLZPBRDZZ	– стальной меч
WBTRLZPBDPZW	– щит.

WORLD CUP SOCCER

Чтобы пройти весь турнир в роли команды Западной Германии:

2-й матч: 10310   3-й матч: 30710
4-й матч: 01510   5-й матч: 22010
6-й матч: 72110   7-й матч: 11510
8-й матч: 42410   9-й матч: 62610
10-й матч: 60210
Полуфинал: 22310   Финал: 12810

Чтобы выбрать любую другую команду, замените две последние цифры кода цифрами соответствующей команды:

00 — США   01 — Голландия
02 — Япония   03 — Франция
04 — Камерун   05 — Россия
06 — Мексика   07 — Англия
08 — Испания   09 — Бразилия
10 — Германия   11 — Аргентина
12 — Италия

WURM

Действие 2: 3196   Действие 3: 3569
Действие 4: 1719   Действие 5: 1024

WWF WRESTLEMANIA

Чтобы напрыгнуть на лежащего противника, встань вплотную к нему и жми ↓ +A или ↑ + B. Серия контрударов рукой назад (A+B) повергнет любого соперника. Для большей ее удачи попади сперва под его атаку.



WWF WRESTLEMANIA CHALLENGE

В режимах Tag Team или Survivor Series нажми **SELECT +B** – твой партнер нападает на партнера противника за пределами ринга. Если вместо В нажать А, то он впрыгнет на ринг и начнет помогать.

XEXYZ

Выбор этапов:
Зона 1-1 с 295 Е-Шарами и 1-ой Силовой звездой: 17597 1069B

Зона 1-2:	772FB B469B
Зона 1-3:	58E8B IIF91
Зона 2-1:	361B7 C9185
Зона 3-1:	7955E BFCIE
Зона 3-3:	696B3 BA491
Зона 4-1:	C9646 47DIE
Зона 5-1:	5F5A4 90D9B
Зона 5-2:	07A50 8D614
Зона 6-1:	OCB01 5E88F
Зона 7-1:	C519D 33814
Зона 7-2:	217B1 5719B
Зона 8-1:	OA21D 2D814
Зона 9-1:	6FD8D C660A
Зона 9-2:	6F769 32COA
Зона 9-3:	99363 B4585
Зона 10-1:	482F8 B9A1E
Зона 11-1:	34D30 26EOA
Зона 12-1:	CA249 BDD85
Зона 12-2:	568A8 E2D85
Зона 12-3:	C10CE 60A14

Код завершения: 5C2B5 C8A1E

Уровни с четными номерами и номерами, которые начинаются с 10: A2A4A 6A8AO

Все нечетные сцены с враждебными боссами: BBA13 57912

YOSHI`S COOKIE

Старайтесь расположить драконьи головы на одной линии – вертикали или горизонтали. Это позволит вам вырваться далеко вперед. В меню опций (OPTIONS) выставьте максимальную скорость и выключите музыкальное сопровождение (OFF). Потом дважды нажмите и удерживайте на джойстике ↑, с помощью кнопки SELECT выбирайте уровни или поставьте сверхуровень.

YONG INDIANA JONES CHRONICLES

Бомбы лучше бросать в прыжке. Во время игры можно поддерживать запас жизней и вооружения нажимая ↑+START

ZANAC

Выбор уровня: до 10 уровня – на заставке 13 раз нажмите Reset, а потом START. Выберите Continue и кнопками ← и → выберите номер уровня. Чтобы продолжить на уровнях 11 и 12 после завершения игры, проделайте следующее: Выберите Continue на экране заставки, и нажмите на втором джойстике ↓, а потом ↑. Теперь – START на первом дж.

Дополнительные жизни: соберите шесть фишек номер 6. Дождитесь, чтобы на экране появилось побольше врагов и используйте опцию номер 6. Все враги превратятся в Синие Лоскуты (Blue Renders). Соберите их и получите жизни!

ZEN: INTRGALACTIC NINJA

Четыре жизни вместо двух. Перед началом игры нажми SELECT и в опциях установи «EASY». Заполучив будильник, нажатием SELECT можно восстановить потерянные жизни.

ZOMBIE-NATION

SELECT переключает сложность. Регион Соединенных Штатов выбирайте стрелками. Если у вас осталась последняя частица энергии, продержитесь еще пару минут – и восстановятся три головы. Если у тебя осталась последняя частица энергии, продержись еще пару минут – и восстановятся три головы.

КНИГИ – ПОЧТОЙ

ЦЕНТР ВИДЕОИГР

(г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ)

УВАЖАЕМЫЕ ДРУЗЬЯ!

Отдел "Книги – почтой" Городского Центра видеоигр (г.Санкт-Петербург) предлагает свои услуги по отправке в Ваш адрес книг-каталогов с описанием видеоигр.

Примечание. Стоимость изделий указана в условных единицах (у.е.), соответствующих доллару США. Оплата производится в рублях по курсу Московской Межбанковской Валютной Биржи (ММВБ) на день отправки денег.

Центр видеоигр предлагает серии книг-каталогов игр для приставок. В каждой книге содержится информация так необходимая каждому игроку:

- краткое обозрение новейших игр;
- подробные описания сложных игр, сюжетов, отдельных персонажей, уровней и т.д.
- советы, подсказки, пароли, коды, секреты, помогающие игрокам в трудных местах;
- коды движений и приемов бойцов в играх-поединках, которые позволяют освоить недоступные ранее высоты мастерства и получить максимальное удовлетворение от игры.

КНИГИ-КАТАЛОГИ ДЛЯ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКИ DENDY

шифр-DK-4



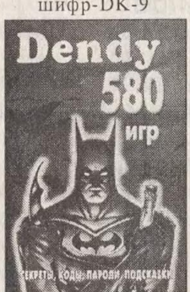
Dendy 777 игр,
192 стр; цена: 45 р.

шифр-DK-5



Dendy 575 игр,
144 стр; цена: 35 р.

шифр-DK-9



Dendy 580 игр,
144 стр; цена: 35 р.

шифр-DK-10



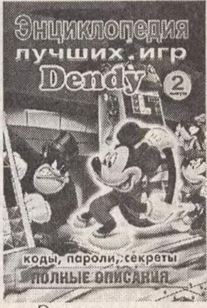
Dendy подсказки, секреты, пароли
144 стр; цена: 35 р.

шифр-DK-6



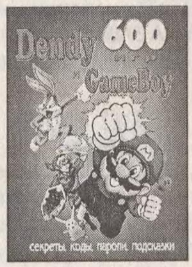
Энциклопедия
лучших игр Dendy, вып. 1
208 стр; цена: 45 р.

шифр-DK-11



Энциклопедия
лучших игр Dendy, вып. 2
208 стр; цена: 45 р.

шифр-DK-7



Dendy 600 игр
+ GameBoy,
176 стр;
цена: 35 р.

шифр-DK-12



Game Boy, коды
пароли, секреты
192 стр;
цена: 45 р.

Для получения заказов следует отправить почтовый перевод по адресу: 191025, г. Санкт-Петербург, а/я – 15 Кевлюку Анатолию Александровичу

Пример оформления почтового перевода:

Талон к почтовому переводу

На 120 руб. 00 коп.

От кого: Иванова Михаила Григорьевича

Адрес: 168065, г. Выборг, Ленинградской обл., ул. Ленинградская, д.7, кв. 27

Для письменного сообщения:

кат. №... выпуск...

SK – 19 – 120 р.;

120 руб. 00 коп.

Всего: 120 руб. 00 коп. = Сто двадцать рублей 00 копеек

Почтовый перевод заполняется на почте при отправке денег на заказ.

Каждому изделию присваивается определенный шифр. Чтобы заказать заинтересовавшее Вас изделие, необходимо выслать в указанный адрес почтовый перевод с заполненным талоном. Просим правильно заполнить все строчки талона и раздела “Для письменного сообщения”. **ОБЯЗАТЕЛЬНО указывать – "Каталог №... выпуск...".** В указанные цены включены все почтовые расходы.

Для определения суммы в рублях перемножьте у.е. на курс доллара на ММВБ на день оплаты.

Энциклопедия лучших игр для Dendy

Руководитель проекта ***Кевлюк А. А.***

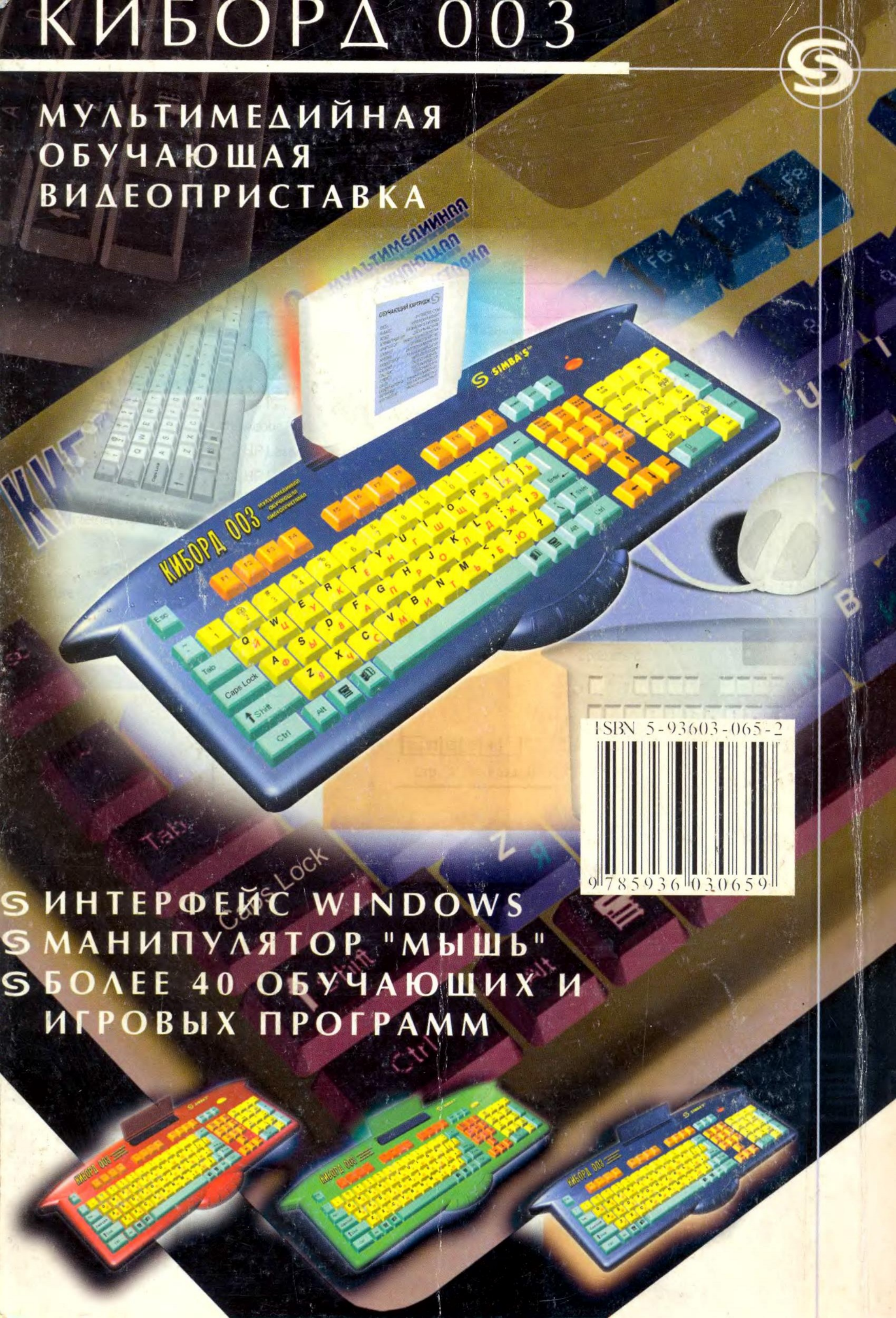
Корректор ***Лытаева М. Л.***
Компьютерная верстка и дизайн ***Шундалова Л. Ю.***
Художественное оформление обложки ***Шундалова Л. Ю.***

Подписано в печать 03.01.2002 Формат 70x100/16.
Бумага газетная. Печать офсетная. Объем 13 п.л.
Тираж 8 000. Зак. № 574

Лицензия ЛП № 000254 от 16.09.99 г. Выдана Северо-Западным региональным управлением Государственного комитета Российской Федерации по печати (г. Санкт-Петербург).
БООИ «Нева-Визит». 194100 С-Пб, ул. Новолитовская, 15.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП ордена Трудового Красного Знамени «Техническая книга» Министерства РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
198005, г. Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29


SuperStation 2000
Новинка компьютерных технологий.
ТЕЛЕВИЗИОННАЯ ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА
SuperStation 2000
8 BIT
SuperStation 2000
ТЕЛЕВИЗИОННАЯ ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА
·Современный дизайн
·Эргономичный джойстик
·Совместимость со всеми
игровыми картриджами
8-bit
SIMBA'S



ISBN 5-93603-065-2
9785936030659